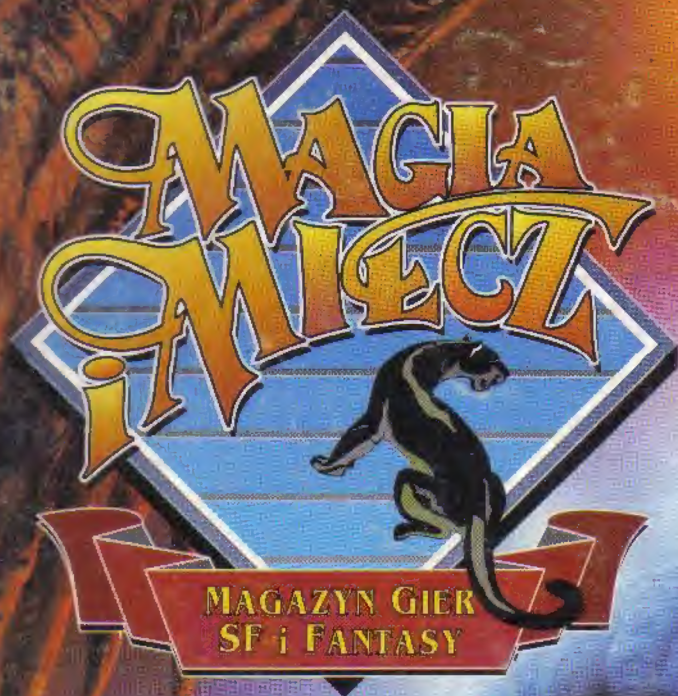


nr 5/93

cena 25000 zł

indeks 322954

PIERWSZY RAZ OPOWIADANIE

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie

Na wstępie chciałbym uspokoić wszystkich naszych prenumeratorów. Nie wycofujemy się z prenumeraty – będzie ona kontynuowana i mamy nadzieję na systematyczne zwiększanie się liczby czytelników wybierających tę formę zakupu czasopisma. Trochę jednak zmienią się warunki oraz cena. Od następnego numeru "Magia i Miecz" będzie miała 64 str., w związku z czym zmuszeni jesteśmy do podniesienia ceny detalicznej – będzie ona wynosić 28.000 zł, zaś w prenumeracie 26.000 zł łącznie z wysyłką. Nowe blankiety na przyszłoroczną prenumeratę znajdziecie już w 6 numerze magazynu, który powinien ukazać się tuż po Świętach lub na początku stycznia. I jeszcze kilka słów na temat poprzednich numerów. Ciągle napływają zamówienia na nr 1, 2 i 3. W chwili, w której piszę te słowa posiadamy jeszcze niewielką ilość numerów 2 i 3, ale "jedynka" została niestety wyczerpana. Rozważamy jednak możliwość dodruku. Zależy to jednak od ogólnej liczby zamówień, jakie do nas napłyną czyli w dużej mierze od każdego z Was. Mam tu na myśli popularyzcję naszego czasopisma wśród znajomych, w szkole, na podwórku czy uczelni. W dalszym ciągu jesteśmy czasopismem dość świeżym i brak informacji o nas czy reklamy, która jest zbyt droga na naszą kieszeń nie pozwala nam dotrzeć do wszystkich zainteresowanych.

W listach często pytacie o plany rozwoju czasopisma i zamieszczacie "listę życzeń". Staramy się w miarę naszych możliwości realizować te oczekiwania. W tym miejscu mogę powiedzieć, że plany mamy wielkie, a niektórymi pomysłami i zamierzeniami chciałbym się już teraz z wami podzielić. Napiszcie co o nich sądzicie. W przyszłym numerze wprowadzimy nowy dział – Almanach (bądź Encyklpedia) Mistrza Gry – w którym będziemy zamieszczać artykuły na temat zasad i sposobów tworzenia scenariszy przygód, przekroje i opisy zamków, opisy broni i obyczajów, omówienia różnego rodzaju pułapek, myślimy także o drukowaniu wzorów podłoża, z którego można by było układać własne labirynty – podłóg, drzwi, korytarzy, itp. Mistrz Gry mógłby robić z nich odbitki kserograficzne i wykorzystywać podczas rozgrywki.

W końcu stycznia lub w lutym przewidujemy wydanie wielkiego brytyjskiego systemu WARHAMMER. W związku z tym planujemy utworzenie, obok kontynuowanego działu dla miłośników KRYSZTAŁÓW CZASU, także działu WARHAMMERA. Więcej informacji na ten temat zamieścimy w następnym numerze MiM. Jednak już dziś możecie przysyłać nam listy z zamówieniami – bez wpłacania pieniędzy, a w formie "...jestem zainteresowany zakupem WARHAMMERA drogą wysyłkową...". Pozwoli nam się to chociaż w przybliżeniu zorientować w zainteresowaniu tą publikacją, a Wy, wybierając tę formę zakupu, zapłacicie znacznie mniej niż kupując w sklepie. Musicie jednak być przygotowani, że nie jest to tania pozycja i cena będzie wynosić około 210.000 zł (razem z kosztami wysyłki). Książka składa się z 8 sekcji: Księga Gracza, Księga Mistrza Gry, Walka, Magia, Religia i Wierzenia, Bestiariusz, Opis Świata, scenariusz "Kontrakt Oldenhallera" oraz Podręcznik Konsumenta. Wszystko w formacie naszego magazynu o łącznej obiętości ponad 360 str. Przygotowujemy się także do wydania w jednolitej, podobnej do WARHAMMERA formie także systemu KRYSZTAŁY CZASU. Powinny się one ukazać w drugim kwartale 94 roku. To tylko część i to niewielka naszych zamierzeń na przyszły rok.

W tym numerze zamieściliśmy po raz pierwszy opowiadanie, którego akcja toczy się w świecie KRYSZTAŁÓW CZASU, myślimy również o zamieszczaniu w niedalekiej przyszłości krótkich epizodów komiksowych, także dziejących się na Orchii. Prezentujemy także jeden z pięciu wielkich systemów rpg – GURPS, popularny szczególnie w USA, ale nie tylko. W klanie miłośników KRYSZTAŁOW CZASU uzupełnienie wszystkich pozostałych profesji, scenariusz nowej przygody i inauguracyjne strony z "Bestiariusza". Ponadto powtarzamy z numeru 3 listę klubów wraz z uzupełnieniami. Dla strategów tym razem dwa zadania oraz sporo materiałów uzupełniających.

Ponieważ nie spotkamy się już chyba przed Bożym Narodzeniem, więc już teraz życzymy wszystkim miłych i wesołych Świąt. Do następnego numeru, oby za miesiąc.

(JR)

MIECZEM I MAGIĄ

SPIS TREŚCI:



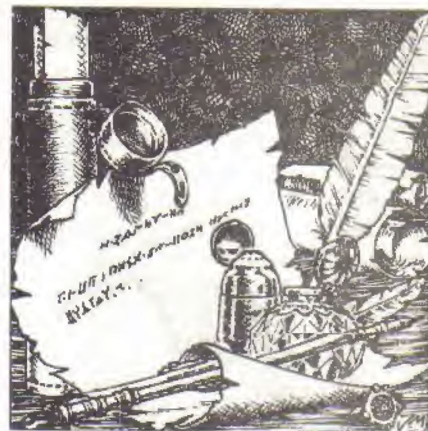
PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń
Stale współpracują: Tomasz Kołodziejczak, Artur Marciniak, Artur Szyndler
Wydawca: MAG
Adres do korespondencji: Jacek Rodek "MAG", 00-657 Warszawa, Plac Konstytucji 5/10



Drodzy Czytelnicy!

Tym razem postanowiliśmy nieco zmienić styl – zamiast kilku fragmentów i odpowiedzi na nie, jeden list, za to zupełnie bez echa z naszej strony. Przyznam się, że naszym pragnieniem jest otrzymywanie właśnie tego typu korespondencji – zawierającej własne uwagi i przemyślenia (choćby niezbyt odkrywcze) i dzielącej się nimi ze wszystkimi, którzy zechcą czytać. Mam nadzieję, że będzie jej więcej i że częściej będziemy mogli wypełnić całą tę stronę jednym, sensownym listem.



Szanowna Redakcjo,

Nazywam się Marcin Zajdel i jestem uczniem I klasy liceum. Od dawna interesuję się fantastyką, a w szczególności grami tego gatunku. Wasze pismo było dla mnie i na pewno dla wielu innych osób miłym zaskoczeniem. Jesteście pierwsi i chyba jedyni.

Jednak piszę do was z innego powodu. Około trzech lat temu wraz z moimi kolegami opracowałem własny system role playing. Nazwaliśmy go "Najemnicy". Różni się on pod pewnymi względami od KRYSZTAŁÓW CZASU (szczególnie w kwestii walki, magii, itd.), ale podstawowe zasady są prawie takie same.

Od blisko trzech lat gramy w "Najemników" gdy tylko mamy czas, więc można powiedzieć, że mamy doświadczenie. Przez większość czasu ja byłem graczem prowadzącym i chciałbym podzielić się z wami moimi spostrzeżeniami.

1. Jeżeli Mistrz Gry przygotował dłuższy scenariusz (przygodę), np. odnalezienie talizmanu, zabicie smoka, itp. niech nie przechodzi od razu do rzeczy i niech odwlecze właściwy cel przez dodanie jakichś mniejszych przygód, np. turniej rycerski, bójka w gospodzie, itp. Podczas turnieju gracze mogą zdobyć pieniądze lub lepszą broń.

2. Gracze na początku nie powinni być zbyt dobrzy w walce. Jeżeli oberwą kilka razy, nauczą się szacunku dla wroga i następnym razem nie będą postępować zbyt pochopnie. Proszę mi wierzyć, znacznie przyjemniej jest zdobywać doświadczenie powoli, w miarę postępów misji niż być od razu super-wojownikiem.

3. Nie warto przedłużać nieszczęścia. Jeżeli gracze całkowicie zchrzanili sprawę, lepiej zacząć nowy scenariusz niż na siłę ciągnąć dalej stary.

4. Zbytnie ułatwianie wszystkiego grającym jest niewskazane, ponieważ przy większych trudnościach będą oni znlechęceni.

5. Dobrym sposobem na uatrakcyjnienie gry są bitwy, np. gracz dowiaduje się, że dwa sąsiadujące ze sobą księstwa prowadzą wojnę. Może wtedy przyłączyć się do jednego z nich, aby zdobyć pieniądze czy sławę (znanemu wojownikowi może pomóc ludność, przyłącza się do niego więcej NPC-ów). Bitwy odbywa się tak, jak normalne potyczki, z tym, że MG musi kontrolować większą ilość walczących. Nie pokazuje oczywiście całego pola walki (przy spotkaniu dwóch tysięcznych armii miałby pewne problemy), ale jedynie jego wycinek. Nie musi też przeprowadzać każdej walki dokładnie (jeżeli nie uczestniczy w niej jeden z graczy wystarczy, że powie jak została rozstrzygnięta).

6. Inną ważną rzeczą jest wierne oddanie atmosfery miejsca, w którym znajdują się gracze i czynności, które aktualnie wykonują, np. jeżeli gracze biegną przez las, uciekając przed pościgiem, MG powinien mówić trochę szybciej, mniej dokładnie przedstawiać sytuację (człowiek biegnący nie dostrzega wielu rzeczy) i dawać grającym mniej czasu na zastanowienie. Jest to trudne, ale warte zachodu.

7. Prowadzący nie może dopuścić, aby chociaż jeden z graczy nudził się. Każdy powinien coś robić, być równie ważny dla drużyny co inni.

8. Gracze przed akcją powinni wybrać spośród siebie dawódcę, który będzie kierował poczynaniami drużyny, ale uwaga: nie może on być tyranem (byłoby to pogwałceniem punktu 7).

9. Mistrz Gry nie powinien zbyt szybko wzmacniać graczy, ponieważ będzie musiał stawiać im na drodze coraz silniejszych przeciwników i gra straci sens.

10. Po skończeniu naprawdę długiej i trudnej misji np. uratowanie księżniczki, samo "...i żyli długa i szczęśliwie" nie wystarcza niektórym graczom. Warto wtedy pociągnąć scenariusz dalej (my jesteśmy na etapie posiadania własnych królestw i borykania się z problemami z nimi związanymi).

11. Po kilku grach trzeba zmienić prowadzącego, ponieważ żaden człowiek nie ma niewyczerpanej wyobraźni, a MG też chciałby czasem zagrać.

Mam nadzieję, że moje uwagi komuś na coś się przydadzą.

Marcin Zajdel
Gdańsk

KLUBY

Spełniając Wasze prośby, powtarzamy z numeru 3 MiM listę klubów wraz z bieżącymi uzupełnieniami:

Gdański Klub Fantastyki ALKOR
Dom Kultury im. S.Przybyszewskiej
ul. Nałkowskiej 3
Gdańsk Morena
(spotkania – czwartki, godz. 17–21 oraz soboty, godz. 9–18)

Gdyński Klub Fantastyki COLLAPS
Jarosław Banachowicz
ul. Hetmańska 24/1
81–412 Gdynia

Płocki Klub Fantastyki ELLGALH'AI
adres kontaktowy:
Jacek Aninowski
ul. Patronatu ZMS 9/25
09–400 Płock

Krakowski Klub Fantastyki
Klub Środowiskowy STRYCH
ul. Masarska 14
Kraków
adres kontaktowy:
Mateusz Tomczyk
ul. Dunin–Wąsowicza 20/4
30–112 Kraków

Łódzki Klub Miłośników Gier Fabularnych
Klub ATUT
ul. Nawrot 27
Łódź
adres korespondencyjny :
Jacek Waliszewski
ul. Nastrojowa 56/3
91–489 Łódź

Warmiński Klub Fantastyki
Tomasz Wostozewicz
ul. Iwaszkiewicza 26/27
10–081 Olsztyn

Lubelska Sekcja Gier CYTADELA
ul. Kiepury 5a
20–838 Lublin
lub
Łukasz Chęć
ul. Koncertowa 7
20–843 Lublin

Warszawski Klub Gier Fabularnych AWANTURNIK
Osiedlowy Klub SURMA
ul. Białobrzeska 17
Warszawa
lub
Artur Szyndler
ul. Włościańska 18/1
01–710 Warszawa
(spotkania – środy, godz. 17–20)

Stowarzyszenie Miłośników Gier Fabularnych
MUZEUM TECHNIKI
adres kontaktowy :
Paweł Oleksiak
ul. Agawy 12 m. 11
01–158 Warszawa

Śląski Klub Fantastyki – Sekcja Gier RPG
ul. Pocztowa 16a
Katowice
adres korespondencyjny :
Tomasz Misiorek
ul. Darwina 4/81
43–100 Tychy
(spotkania–wtorki, godz. 16–18)

SMSW REBELS CLUB
Młodzieżowy Dom Kultury
ul. Gliwicka 212
Katowice
adres kontaktowy :
SMSW REBELS CLUB
Grzegorz Biegalski
ul. Bogusławskiego 2/2a
40–850 Katowice 4

Gdański Klub Fantastyki ANGMAR
ul. Opolska 2
Gdańsk Przymorze
(spotkania – środa, godz. 17–19, oraz sobota, godz. 13–15)

Stowarzyszenie SZEDAR – Sekcje RPG
adres korespondencyjny :
Przemysław Przestrzelski
ul. Czołgistów 17
52–211 Wrocław

Białostocki Klub RPG TAURUS
adres kontaktowy :
Daniel Wiktorowicz
ul. Rakietowa 17
15–684 Białystok

Klub Miłośników Fantastyki ZŁOTY TOPÓR
DOM KULTURY
ul. Piłsudskiego 14
Myślenice
adres korespondencyjny :
Andrzej Wardas
ul. Piastowska 18
32–410 Dobrzyce
(spotkania–czwartki, godz. 15–19)

Otwocki Klub Gier Fabularnych i Fantasy WYVERN
Młodzieżowy Dom Kultury
ul. Poniatowskiego 10
Otwock
tel. kontaktowy : 779–59–91
Tomasz Chłopecki
(spotkania–soboty, godz. 9–16)

Klub Gier Przygodowych
Staromiejski Dom Kultury
Rynek Starego Miasta 2 I piętro
(spotkania–soboty, godz. 9–15)





Nowe mini gry SFERY

Po mniej więcej półrocznej przerwie na rynku pojawiły się nowe gry firmy **Sfera** należące do serii MINIATURY.

Tym razem są to dwie gry, które należą do nurtu fantasy. Pierwsza z nich to MAG – odpowiednik POTYCZKI. Różnice zaznaczają się w rodzaju używanej broni, czarownicy nie posługują się tak prymitywną bronią jak miecze czy kusze. Do swojej dyspozycji mają znacznie ciekawsze metody walki – czary, zaklęcia, iluzje i temu podobne ciekawostki nie mieszczące się w granicach pojmowania przeciętnie inteligentnego orka.

Podobnie jak w poprzednich pozycjach z tej serii, w niewielkiej foliowej torebce znajdujemy instrukcję (wcale pokaźną), komplet żetonów do wycięcia oraz oczywiście mapę regulującą poruszanie się i walkę stworzonych przez graczy postaci.

Sama instrukcja ma układ podobny do wcześniejszych propozycji z tego cyklu – najpierw objaśnienie poszczególnych charakterystyk, później mechanizmy walki, a na końcu przykładowa rozgrywka oraz jej szczegółowa analiza.

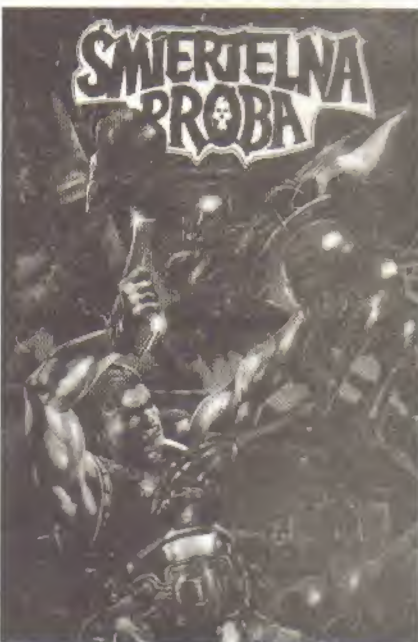
Duża część podręcznika to *Księga Magiczna* – opisy czarów, iluzji i zaklęć, jakie zostały postawione do dyspozycji graczy przez autorów gry. Czarów co prawda jest dość dużo, lecz nie są ani specjalnie oryginalne, ani nowatorskie. Poza tym częściowo powtarzają się ze zmienionymi charakterystykami (moc, czas trwania, zasięg, itd.).



NOWE GRY FIRMY "SFERA"

Sama rozgrywka jest płynna i łatwa do opanowania nawet dla młodego i niedoświadczonego adepta magii (czyli dla niezbyt dorosłego gracza).

Stopień komplikacji reguł gry jest na tyle niewielki, że ich opanowanie nie powinno nikomu sprawiać kłopotu. Sam proces grania sprawia dużą frajdę (w końcu nie ma nic przyjemniejszego niż widok pokonanego przeciwnika – może tylko kufel wybornego, krasnoludzkiego piwa), jednak dopiero połączenie MAGA z wcześniejszą POTYCZKĄ pozwala w pełni docenić walory tych obu gier. Tu już trzeba myśleć. Nie można pozwolić sobie na chwilę nieuwagi ponieważ wróg nie śpi (chyba że ukołyszemy go do snu odpowiednim zaklęciem), a strzała z łuku zabija równie skutecznie jak ognista kula.



Skoro mowa już o łączeniu POTYCZKI i MAGA, przejdźmy może do następnej gry z tej serii czyli ŚMIERTELNEJ PRÓBY.

Nie jest to właściwie gra w pełnym tego słowa znaczeniu, ja nazwałbym ją scenariuszem, do rozegrania którego niezbędna jest znajomość zasad POTYCZKI, a pożądana MAGA.

Scenariusz stanowi ciekawą i rzekłbym udaną kompilację dwóch rodzajów gier – wojennych i książkowych (czyli paragrafowych – w rodzaju znanych na polskim rynku kolejnych WOJOWNIKÓW AUTOSTRADY czy DRESZCZA).

Typowy dla wyżej wymienionych gier książkowych sposób rozgrywki – czyli odsyłanie do numerowanych paragrafów, różnych w zależności od podjętych decyzji - uzupełniono rozgrywaną na powierzchni mapki walką. Dzięki użyciu specjalnych żetonów możliwa jest modyfikacja powierzchni, na której walczą nasi bohaterowie, a co się z tym wiąże – uniknięcie nudy oraz zmiana strategii używanej w poszczególnych komnatach.

Dzięki połączeniu tych wszystkich elementów powstała gra, która daje graczowi przedsmak tego, co czeka na niego w prawdziwych grach fabularnych jak KRYSZTAŁY CZASU czy WARHAMMER. Dla starych wyjadaczy gry tę będą zbyt wielkim uproszczeniem w stosunku do RPG, ale po mimo ich prostoty gra jest rzeczywiście wciągająca.

Gry te właściwie przeznaczone są dla początkujących adeptów magii i miecza co w połączeniu z ich niską ceną wydaje się wróżyć im spore powodzenie.

Artur Marciniak

Autorzy: opracowanie zbiorowe
Producent: SFERA Sp. z o.o. 1993

TROLL FOOTBALL

"Dawno temu, gdy świat zamieszkiwało tyle ras co gwiazd na niebie, pewien stary Troll oberwał po głowie od swojego wnuka donicą z kaktusem...

Tego samego wieczora, gdy wyjmował kolejne kolce z obolałego grzbietu, kaktusowe igły do tego stopnia wzmocniły procesy myślowe w jego pustej mózgownicy, że wpadł na genialny pomysł. Może by tak kolczastą piłką poobkładali się młodzi. Od tego wieczora rozpoczęła się historia najsłynniejszej we wszystkich światach gry – TROLL FOOTBALL."

Tyle mówi legenda. Niestety dobre czasy, gdy wychodząc na ulicę można było spotkać Szkieletora, Orka czy Zombie dawno się skończyły. Co najwyżej pęta się po bramach Łomiarz, sądząc z porozwieszanych wszędzie plakatów, mało przystojny.

Tak więc, przedstawicielu rasy mydłków, która w końcu wyparła Stare Istoty, możesz co najwyżej wyobrazić sobie te wspaniałe widowiska, jakimi były spotkania Troll Footballu.

Dysponujesz planszą zastępującą boisko i pionami reprezentującymi zawodników kilku drużyn. Wybieraj, oto oni: Zwaliste Zawadiaki (Trolle), Agresywne Gnaty (Szkieletory), Elfy z Mroku (wiadomo co), Mordercze Byki (Ludzie), Zabójcze Muchomory (Krasnoludy), Podstępne Pyski (Orki), Zgniłe Łobuzy (Zombie), Zielone Paskudy (Gobliny), Wściekli Szaleńcy (Goule). Nie wystarczy? Spokojnie, w przyszłych numerach "Magii i Miecza" zaprezentujemy ci innych mistrzów Ligi



Złotego Kaktusa, genialnych zawodników, najbrutalniejszych obrońców, najszybszych napastników i najbardziej zbydlęciałych sędziów. Obejrzyj sobie, jeśli będziesz mógł, partię futbolu, rozgrywaną przez cherlawych, powolnych zdechlaków w krainie zwanej Ameryką. To da ci cień smaku (i pomoże w zrozumieniu strategii i taktyki) szajbniętego kaktusowego szaleństwa.

Wiemy, wiemy, dzisiejsze zniewieściałe pokolenia zabawiają się oglądaniem takich łagodnych i dziecinnych rozrywek jak koszykówka, boks czy rollerball. Jeśli więc nie masz zielonego pojęcia na czym polega rozgrywka, wyjaśniamy:

Trener dysponuje drużyną złożoną z jedenastu zawodników (+3 rezerwowych). Każdy z nich może poruszać się po boisku z piłką lub bez, podawać ją ręką i kopać. Celem gry jest przeprowadzenie kaktusa przez należącą do przeciwnika połowę boiska i przyłożenie na polach punktowych. Potem atakujący mogą jeszcze podwyższyć wynik, oddając dodatkowy strzał na bramkę. Oczywiście obrońcy nie próżnują. Starają się powalić zawodnika z piłką i jego kompanów, przejąć podanie, przychwycić kopniętą niecelnie, bezpańską piłkę. Oczywiście, walka to jest to, co kochają zawodnicy Troll Footballu i dlatego co chwila któryś z nich z mniejszą lub większą kontuzją ląduje na ławce rezerwowych. A jeśli dojdzie na boisku do solidnej kotłowaniny to może się zdarzyć, że będziesz musiał wznawiać grę w niepełnym składzie.

Przewidziano dwa warianty reguł: dla początkujących i grywających w Troll Football sporadycznie oraz dla bardziej doświadczonych trenerów zrzeszonych w Lidze Złotego Kaktusa, prowadzącej oficjalne rozgrywki.

W tej drugiej wersji uwzględnione zostały cechy poszczególnych zawodników wynikające z rasy, pozycji w drużynie (napastnicy, obrońcy, rzucający, przechwytujący) oraz ich doświadczenia. To komplikuje grę, ale też choć trochę oddaje prawdziwy przebieg boiskowych mordobić. Radzimy szybko zaliczyć etap początkowy, dokooptować jeszcze kilku trenerów i rozpocząć regularne ligowe pojedynki. A wtedy może, choć na krótką chwilę, przeniesiecie się w wspaniałe czasy, kiedy krasnoludy miały całe półtora metra wzrostu, a nie piętnaście centymetrów jak ich zdegenrowani potomkowie kurduple, żyjący w norach i łażący w czerwonych czapeczkach.



Kilka uwag o sposobie wydania gry. Plansza jest nieco za miękka, warto ją nakleić na tekturę. Podstawki pionków są większe niż pola boiska, więc niestety, kiedy dochodzi do porządnej kotłowaniny ciężko zmieścić wszystkich zawodników w odpowiednim miejscu. Niezbyt wygodne jest ciągłe przekręcanie kart powalonych zawodników w podstawkach – warto przygotować sobie kilka zagiętych pasków papieru i nim zaznaczać sfaulowanych graczy. Szkoda też, że na kartach zawodników nie zostawiono miejsca na wpisanie ich imion, cech i współczynników istotnych w Lidze Złotego Kaktusa. Pewne wątpliwości pozostawiają też reguły, np. nie została opisana sytuacja, w której atakujący uderza obrońcę, żeby oczyścić pole dla swojego partnera z piłką (należy zastosować wtedy tabele stopowania w obronie, co nie oddaje w pełni sensu podejmowanej akcji). Nie napisano też, jak interpretować wynik rzutu kostką przy podaniu lub wykopie, którego nikt nie przechwytuje.

Trzeba natomiast pochwalić wydawcę i grafika, Piotra Łukaszewskiego, za estetyczne i staranne wydanie oraz bardzo ładne opracowanie plastyczne gry. Jeśli przyjdzie do nas sporo listów od miłośników i graczy TROLL FOOTBALLU, od czasu do czasu poświęcimy tej grze jedną lub dwie strony pisma – postaramy się wprowadzać nowe zasady, sylwetki graczy, rasy zawodników. A kto wie, może za jakiś czas zorganizujemy Trollfootballowe Mistrzostwa?

Tomasz Kołodziejczak

Autor: Katarzyna Makowska
Producent: SFERA Sp. z o.o. 1993

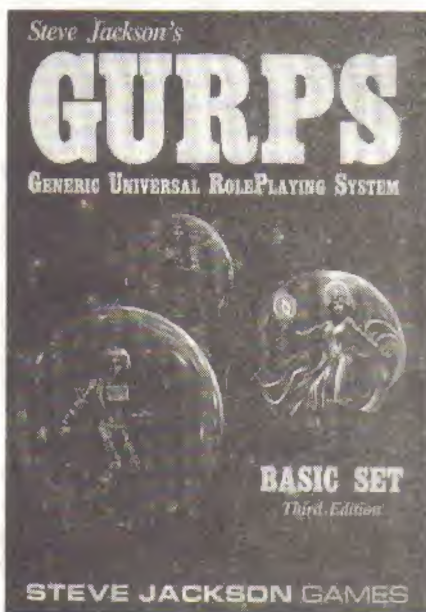
GURPS

SYSTEM UNIWERSALNY

Od połowy lat 70, czyli czasów powstania DUNGEONS&DRAGONS, pierwszego uznanego systemu role playing popyt na ten rodzaj zabawy wzrósł tak bardzo, że obecnie już nikt nie liczy istniejących na świecie systemów. Jest ich przynajmniej kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset. I bez wątpienia jednym z najbardziej znanych i popularnych jest GURPS – Generic Universal Role Playing System. Został on stworzony w USA przez Steve'a Jacksona i sprzedał się w wystarczająco dużej ilości egzemplarzy, żeby doczekać się trzeciego wydania.

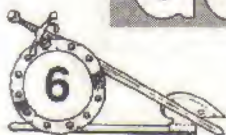
Czym różni się GURPS od innych, znanych wcześniej systemów? Przede wszystkim pozwala na stworzenie rzeczywistości o dowolnym stopniu rozwoju. Może to być cudowna kraina fantasy, w której króluje wszechpotężna magia; Dziki Zachód, gdzie walki kolonistów z dzikusami są na porządku dziennym; świat współczesny (gracze wcielają się w detektywów, agentów służb specjalnych bądź zwykłych mieszczuchów rzuconych w wir niesamowitych zdarzeń) albo też świat, osadzony w bliżej nieokreślonej przyszłości i galaktyce, świat robotów, statków kosmicznych i broni laserowej. Elementy magii i techniki można łączyć w dowolnych proporcjach, wszystko zależy od inwencji graczy. Dla leniwych firma Steve'a Jacksona przygotowała podręczniki opisujące szczegółowo kilka rodzajów rzeczywistości (np. "Świat Czarownic" na podstawie powieści Andre Norton, "Robin Hood", "Imperium Rzymskie"). Każda z tych książek zawiera niezbędne informacje dotyczące warunków klimatycznych, ukształtowania terenu, zasobów gospodarczych, systemu politycznego i rozwoju technologicznego świata. I tak np. w podręczniku "Dziki Zachód" mamy szczegółowy opis wszystkich rodzajów broni używanych w tamtym okresie: waga, zasięg strzału, skuteczność, cena, itd. Bramą do wejścia w światy GURPS'a jest podręcznik podstawowy "Basic Set" opisujący zasady niezbędne do opanowania systemu. Informacje w nim zawarte są wystarczające do rozpoczęcia gry w dowolnej symulacji rzeczywistości.

Grę rozpoczynamy od stworzenia postaci. I tu napotykamy na dwie miłe niespodzianki. Wszystkim graczom najpopularniejszego jak dotąd w Polsce systemu AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) znany jest problem kostek. System ten, jak i wiele innych wymaga zestawu kostek wielościennych, które są na polskim rynku niedostępne. Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że do GURPS'a wystarczą 3 kostki sześciościenne. Drugim zaskoczeniem jest sposób tworzenia postaci. We wszystkich systemach, z jakimi się zetknąłem (a jest ich siedem, nie licząc GURPS'a) gracz miał znikome pole do popisu przy generowaniu postaci, określał tylko jej profesję, a dalej szły w ruch kostki i wszystko odbywało się na zasadzie losowej. Dopiero w GURPS'ie można stworzyć takiego bohatera jakiego chce się mieć. Przede wszystkim nikt nie jest na stałe przypisany do określonego fachu. Nie istnieje pojęcie "poziomów doświadczenia". Gdy znudzi cię bycie złodziejem, możesz zacząć uczyć się magii i zostać czarodziejem (nie tracąc oczywiście nic ze swoich poprzednio nabytych umiejętności) lub wstąpić do klasztoru i zostać mnichem. Wszystko, czego potrzebujesz, żeby zdobyć nowy fach to opanowanie odpowiednich umiejętności. Jeżeli nauczysz się obróbki metalu, to nic nie stoi na przeszkodzie, abyś został kowalem, a jeżeli do tego znasz kilka użytecznych czarów to tym lepiej. Przy



tworzeniu własnej postaci kostki nie są potrzebne, przydadzą się dopiero później, w grze. Każdy gracz otrzymuje pewną pulę punktów, z których jak z klocków lego buduje swego bohatera. Karta cech osobowych jest bardzo prosta: siła, zręczność, inteligencja i zdrowie. Na podstawie tych czterech cech określa się parametry dodatkowe jak: prędkość poruszania się i udźwig. Po określeniu cech osobowych można zażyczyć sobie cech szczególnych, np: absolutne wyczucie kierunku, lepszy wzrok lub słuch, podwyższoną odporność na choroby, itd. Każda dodatkowa cecha kosztuje, dlatego stworzono możliwość powiększenia standardowej puli punktowej do budowy postaci o pewną wartość. Jednakże i w tym przypadku nie ma nic za darmo. Uzyskanie dodatkowych punktów wiąże się z koniecznością nabycia jakiejś cechy negatywnej – każda taka cecha ma swoją wartość, którą dodajemy do naszej puli punktów podstawowych. Lista cech negatywnych jest dość obszerna i obejmuje ułomności zarówno fizyczne (brak palca lub oka) jak i psychiczne (alkoholizm, kleptomania lub lęk wysokości). Jeżeli po stworzeniu pełnej osobowości naszej postaci mamy do dyspozycji jeszcze jakieś punkty, należy je spożytkować na naukę użytecznych biegłości. I tutaj lista dostępnych umiejętności jest wyjątkowo obszerna, mamy do dyspozycji kilkaset biegłości – od umiejętności czytania i pisania po inżynierię genetyczną. Oczywiście nie wszystkie te umiejętności są dostępne dla naszego bohatera (jeżeli gramy w świecie fantasy, to możemy zapomnieć o takich dziedzinach wiedzy jak elektronika, mechanika precyzyjna lub inżynieria genetyczna). Dalszy rozwój postaci odbywać się będzie już w grze, nie ma co rozpaczać, że nie starczyło nam punktów na naukę wszystkiego. Jedynym wyjątkiem są cechy szczególne, które można otrzymać tylko przy kreowaniu osobowości. Dalsze zdobywanie umiejętności odbywa się przez naukę, natomiast ich pogłębianie przez doświadczenie. Należy wykorzystywać zdobytą wiedzę, żeby przyniosła dalsze korzyści w myśl powiedzenia "trening czyni mistrza". Po stworzeniu postaci trzeba zapoznać się z zasadami walki, poruszania się, posługiwania magią i rzutami określającymi prawdopodobieństwo sukcesu każdej podjętej akcji, czyli z tym wszystkim co składa się na serce

GURPS GURPS GURPS



systemu. GURPS stwarza duże pole do działania dla miłośników figurek. Wszystkie zasady ruchu i poruszania zostały tak opracowane, żeby umożliwić dokładną rekonstrukcję zdarzeń przy użyciu figurek poruszanych na podłożu podzielonym na pola o kształcie sześciokąta foremnego (heksy).

Na szczególną uwagę zasługuje też system magii. Magia, jak w wielu innych grach, została podzielona na kręgi. Każdy krąg jest dostępny dla dowolnej postaci, ale pod warunkiem, że podczas tworzenia swojej osobowości wzięliśmy "Magery", czyli wrodzone zdolności w posługiwaniu się magią. Nie posiadając ich też możemy studiować dziedziny magiczne, jednakże będziemy potrafili nauczyć się tylko najprostszych zaklęć i czarów. Edukacja przyszłego czarodzieja nie jest sprawą prostą, można ją porównać do edukacji współczesnego inżyniera, wiedzę zdobywa się powoli i stopniowo. Aby nauczyć się na przykład czaru *Enchant*, podstawowego zaklęcia w sferze *Enchantment*, należy znać co najmniej po jednym czarze z dziesięciu innych sfer. I tak jest z każdym czarem za wyjątkiem tych najprostszych. Nauczenie się jakiegoś bardziej skomplikowanego zaklęcia jest uwarunkowane znajomością kilku innych, pośledniejszych. Inwestowanie czasu i wysiłku w naukę sztuk magicznych bardzo szybko przynosi wymierne korzyści. Jednak jak w każdej innej dziedzinie, tak i tu nie ma róży bez kolców. Na przyszłego wielkiego maga czyhają liczne niebezpieczeństwa.



Podstawowym zagrożeniem jest niestabilność magii. Przy każdym zaklęciu istnieje szansa utraty kontroli nad siłami magicznymi, a skutki tego mogą być opłakane dla niedoszłego czarodzieja. Może on spowodować eksplozję lub przywołać demona, który rozszarpie go na kawałki. Jeżeli nasza znajomość czaru, którego chcieliśmy użyć jest bardzo wysoka, wówczas mamy duże szanse, że w przypadku utraty kontroli nad nim efekt będzie niegroźny (np. kompletnie wyłysiejemy, lub dostaniemy czkawki). W kunszt wiedzy magicznej wchodzą także tak pożyteczne umiejętności, jak zdolność wytwarzania eliksirów (alchemia) oraz przedmiotów magicznych. Wymagane są tu bardzo wysokie umiejętności, ale za to mamy pewność, że magia przywołana w ten sposób nie sprawi nam jakiś przykrych niespodzianek. Jeżeli coś złego ma się przytrafić, to stanie się to w trakcie produkcji, potem przedmiot nie stanowi już zagrożenia.

System walki jest podobny jak w grze "RuneQuest". Ciało przeciwnika jest podzielone na obszary. Najłatwiej jest atakować tułów, trudniej ręce i nogi, jeszcze trudniej głowę, a najtrudniej oko. Do unieruchomienia przeciwnika wystarczy cięcie lub strzał w nogę, ewentualnie uderzenie w głowę. Taka akcja jest czasami potrzebna, jeżeli nie chcemy zabijać. Z drugiej strony dźgnięcie sztyletem w oko, chociaż jest najtrudniejsze do wykonania, może powalić najsilniejszego wroga, gdy tymczasem draśnięcie w nogę lub tułów, tylko go rozjuszy. Taki rodzaj przepisów walki stwarza większe pole do działania dla graczy pomysłowych, którzy z sytuacji wydawałoby się beznadziejnej potrafią wyjść obronną ręką dzięki odrobinie szczęścia i własnej pomysłowości.

Trzecie wydanie "Basic Set", podstawowego podręcznika do gry, składa się z dwudziestu trzech rozdziałów, zajmujących w sumie dwieście pięćdziesiąt stron, wstępu napisanego przez samego Steve'a Jacksona oraz krótkiej przygody dla sześcioosobowej grupy awanturników. Poniżej przedstawiam opis każdego rozdziału w kolejności w jakiej występują one w podręczniku.

1. ATRYBUTY PODSTAWOWE

Porady dla nie mogących się zdecydować, który z czterech podstawowych atrybutów (siła, zręczność, inteligencja, zdrowie) będzie dla ich postaci najważniejszy i na co każdy z nich wpływa. Wybór tych parametrów określa naszą sprawność fizyczną i umysłową, dlatego też należy zdecydować się czy będziemy preferować rozwój intelektualny, czy też wolimy postać mniej błyskotliwą, ale za to bardziej waleczną. Oczywiście każdy z tych parametrów może być zwiększany w trakcie gry, jednakże należy brać pod uwagę, że jest to proces długotrwały i im wyższy stopień danego atrybutu chcemy osiągnąć, tym więcej będzie nas to kosztowało. Tutaj też określamy, czy nasza postać będzie praworęczna czy leworęczna.

2. WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

W tym miejscu ustalamy takie cechy fizyczne jak waga i wzrost (w głównej mierze na podstawie atrybutu "Siła") oraz naszą powierzchowność – ta cecha jest szczególnie ważna w kontaktach międzyludzkich, człowiek szpetny nie będzie budził zaufania, gdy tymczasem piękność ma zawsze większe szanse przebicia muru ludzkiej obojętności. Grę możemy rozpocząć z urodą przeciętną, ponadprzeciętną i poniżej standartu. Powierzchowność zaliczana jest do cech szczególnych lub negatywnych i podlega rygorom punktowym tworzenia postaci (oznacza to, że za urodę płacimy z puli punktów, a za brzydotę dostajemy punkty).

3. STATUS I MAJĄTEK

Te dwie cechy są ze sobą nierozerwalnie związane. Większe pieniądze dają większe wpływy, większe wpływy dają szanse na zrobienie większych pieniędzy. Każdy gracz



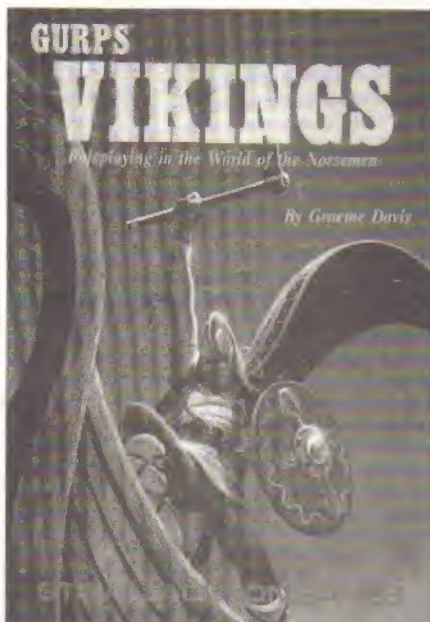
ma początkowo do dyspozycji 1000 jednostek monetarnych. Można rozpocząć grę z wyższym lub niższym kapitałem (i tu też kłaniają się rygory punktowe tworzenia postaci). Wyższy status społeczny daje większe przywileje, ale też pożera więcej gotówki (utrzymanie luksusowej posiadłości, służby, itd.). Dodatkową cechą, częściowo powiązaną ze statusem i bogactwem jest reputacja. Osobistości bogate i wpływowe są częściej obiektem oceny i plotek niż przeciętny obywatel, a to, obok sławy i rozgłosu, decyduje o jego obrazie moralnym i reputacji. Osoby z określoną reputacją są też częściej rozpoznawane w tłumie niż inni.

4. CECHY NADNATURALNE

Ten rozdział opisuje nieprzeciętne cechy fizyczne i psychiczne, które są dostępne tylko przy generowaniu postaci i w które można zaopatrzyć swego bohatera, płacąc punktami startowymi (i to dość wysoko). Do tych cech należą wszystkie podwyższone współczynniki percepcji: słuch, wzrok, intuicja, węch, a także nieprzeciętne zdolności w niektórych dziedzinach: muzyka, matematyka, chemia, fizyka, itd. oraz wszelkie zdolności magiczne.

5. CECHY NEGATYWNE

Ta opcja została stworzona dla graczy, których nie zadowala startowa pula dostępnych punktów do tworzenia postaci i chcieliby ją odrobinę powiększyć. Za każdą cechę negatywną powiększa się swoją pulę punktową postaci. Należy jednak pamiętać, żeby nie przedobrzyć w tej materii, gdyż charakter o zbyt wielu cechach negatywnych będzie miał



bardzo ciężkie życie i najprawdopodobniej krótkie, np. alkoholik z hemofilią i przeświadczeniem, że potrafi fruwać, wcześniej czy później (ale raczej wcześniej) narobi dużego zamieszania odbywając radosny, acz krótki lot z miejscowego ratusza w dół (ku uciesze wrogów i wściekłości wierzycieli).

6. NAWYKI

Dodatkowym sposobem na zarobienie 5 punktów jest przypisanie własnej postaci pięciu nawyków. Jest to opcja do wyboru przez gracza i niekoniecznie trzeba brać aż pięć nawyków, można tylko jeden lub dwa, ale nie więcej niż pięć. Każdy nawyk (za który otrzymuje się 1 punkt) wymyślany jest przez gracza, podręcznik podaje jedynie kilka przykładów, żeby można się było zorientować o co w tym wszystkim chodzi, np: spuszczanie wzroku przy kłamstwie, zacieranie rąk, gdy wszystko idzie po naszej myśli lub przyjmowanie zapłaty tylko w złocie, czy też nieuzasadniona niechęć wobec wszelkich gadów.

7. UMIEJĘTNOŚCI

W tym rozdziale znajdziemy szczegółowy opis wszystkich umiejętności, sposobu ich nauki i ulepszania już posiadanych, a także zasad wykorzystywania tych, których się nie uczyliśmy, ale są nam w danej chwili potrzebne. Tak, tak, nie nastąpiło tu żadne przejęzyczenie. Nie musimy się czegoś uczyć, żeby móc to wykorzystywać – można przecież strzelać z broni palnej nie mając o niej zielonego pojęcia (za celność nie ręczę) lub dokonać operacji nastawienia skomplikowanego złamania nie będąc lekarzem (no cóż, biada pacjentowi, który odda się w ręce rzeźnika). Przy tego rodzaju praktykach zawsze istnieją szanse (choćby niewielkie), że akcja się powiedzie lub częściowo powiedzie, a to zawsze lepsze niż nic, gdy nie ma pod ręką fachowca. Oczywiście istnieją umiejętności, w których nie odniesie się sukcesu bez odpowiedniej wiedzy i narzędzi, jak choćby telegrafia: nie znając alfabetu Morse'a i nie posiadając dostępu do telegrafu jesteśmy w tej dziedzinie bezsilni. Każda umiejętność powiązana jest z jednym z głównych atrybutów postaci, np. "Jazda Konna" zależy od naszej zręczności. Postacie wyszkolone w jeździe konnej mają tę biegłość równą parametrowi "zręczność" lub wyższą, podczas gdy nowicjusze mają umiejętność jazdy konnej równą "zręczności minus pięć". Aby uzmysłowić rząd wielkości podam, że wszystkie rzuty wykonuje się trzema kostkami sześciościennymi, co daje nam przedział liczbowy od 3 do 18. Jeżeli na przykład nasza zręczność wynosi 12, a zechcemy sobie pogalopować na ognistym ogierze nie będąc szkoleni w jeździe konnej, wówczas suma punktów z rzutu trzema kośćmi musi być mniejsza lub równa 7 (12–5), żeby przejażdżka nie skończyła się bolesnym upadkiem z konia. I tak jest ze wszystkimi umiejętnościami nie wymagającymi wiedzy specjalistycznej.

8. EKWIPUNEK I OBCIĄŻENIE

Teraz należy zaopatrzyć się w to wszystko, co będzie nam niezbędne i skalkulować wagę ekwipunku. I tutaj mała przestroga dla wojowniczych "hurraoptymistów", nie kupujcie od razu ciężkiej i drogiej zbroi płytowej – chwilę potem możecie odkryć, że zabrakło wam funduszy na koszulę, która będzie chronić ciało przed otarciem. Nie raz już się zdarzyło, że "zielony" gracz rozpoczynał przygodę od wyprzedaży za bezcen tego, co przed chwilą zakupił, ponieważ zapomniał pozostawić trochę grosza na tak przyziemne sprawy jak jadło i dach nad głową.

9. TWORZENIE POSTACI

Krótka, poparta przykładem lekcja o tym, w jaki sposób stworzyć pełną charakterystykę postaci.

10. ROZWÓJ POSTACI

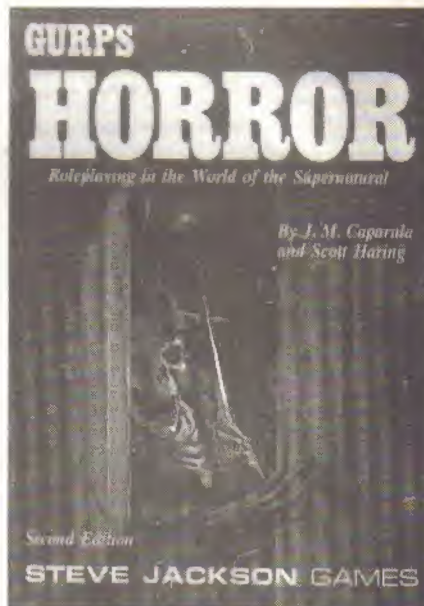
Tutaj dowiadujemy się, co zrobić z punktami, których nie zużyliśmy przy kreowaniu bohatera oraz w jaki sposób rozwijać w przyszłości nabyte już umiejętności, a także w jaki sposób zmienia naszą postać upływ czasu.

11. POSTACIE PRZYPADKOWE

Ten rozdział jest przeznaczony dla Mistrzów Gry, którzy dla zwiększenia atrakcyjności epizodu pragną wprowadzić kilka przypadkowych postaci nie związanych z fabułą scenariusza. Do dyspozycji otrzymujemy zestaw tabel, gdzie w sposób losowy, szybko i łatwo możemy stworzyć pełną charakterystykę postaci (wygląd zewnętrzny, cechy fizyczne, cechy nadnaturalne, ułomności i umiejętności). Jednym słowem, jeśli mamy miasteczko, burmistrza i kapitana straży miejskiej, to warto też wykreować kilku przypadkowych mieszczan na wypadek, gdyby grupa ignorowała wysiłki mistrza gry dążącego do bezpośredniej konfrontacji z postaciami kluczowymi w mieście. Tak przygotowany scenariusz staje się bardziej atrakcyjny. W przeciwnym razie (gdy wszyscy mieszczanie będą tacy sami) gracze bardzo łatwo rozszyfrują, które napotkane osoby odgrywają w przygodzie ważną rolę, a które są jedynie statystami (np. czy informator to tylko zwykły żebrak czy też postać, mająca w intrydze, w którą się wplątali miejsce specjalne.

12. RZUTY PRAWDOPODOBIEŃSTWA

Dokładny opis systemu określającego prawdopodobieństwo wykonania dowolnej czynności lub akcji. Sukces w tym przypadku zależy od dwóch elementów: granicy naszych możliwości w określonej dziedzinie i rzutu kośćmi. Jeżeli wynik rzutu wypadnie równo lub poniżej tej granicy wówczas odnieśliśmy sukces. Niektóre czynności są tak trywialne, że automatycznie można uznać, że zostaną



wykonane prawidłowo. Rzuty prawdopodobieństwa stosuje się w przypadku, gdy istnieje jakakolwiek szansa, że czynność może zakończyć się fiaskiem, lub gdy mamy do czynienia ze współzawodnictwem kilku postaci.

13. WALKA PODSTAWOWA

Zasady walki, opis manewrów, rodzajów ataku i obrony w wersji podstawowej. Są to reguły, które należy znać na pamięć, aby gra



przebiegała sprawnie bez ciągłego zaglądania do podręcznika po pomoc. Zasad tych jest dość dużo w porównaniu np. z systemem AD&D, ale nie da się uniknąć ich stosowania, jeśli pragniemy, żeby rozgrywka była realistyczna.

14. WALKA ZAAWANSOWANA

Jest to powtórka rozdziału poprzedniego wzbogacona o elementy punktów ruchu, w celu umożliwienia dokładnej rozgrywki przy użyciu planszy heksagonalnej i figurek. Każdy element walki i ruchu (krok do przodu, obrót, skłon itd.) został podzielony na segmenty i pochłania punkty ruchu postaci. Umożliwia to dokładną kontrolę upływu czasu w walce i nie stwarza chaosu, jaki czasami obserwowałem w innych systemach, gdy wszyscy gracze naraz zaczynali mówić co robią, przekrzykując się nawzajem i nie mogąc dojść do ładu kto rozpoczyna akcję i co jest w stanie wykonać zanim do walki włączą się inni. Dodatkowo system został wzbogacony o zasady podział ciała przeciwnika na strefy, tj. tułów, ręka, dłoń, stopa, noga, szyja, głowa, oko, itd. oraz sytuacje specjalne: zaskoczenie, atak tarczą, obezwładnianie, walka na różnych wysokościach.

15. RANY, CHOROBY I ZMĘCZENIE

Życie poszukiwacza przygód nie zawsze jest pełne chwały i szczęśliwe. Nasi bohaterowie są podatni na obrażenia, męczą się, a nawet, o zgrozo, zapadają na przeróżne choroby. W rozdziale tym opisano wszystkie możliwe dolegliwości fizyczne, jakie mogą gnębić naszych herosów.

16. WALKA KONNA I PRZY UŻYCIU POJAZDÓW

Ponieważ twórcy systemu zapomnieli w punkcie WALKA o tak ważnym elemencie, jak wpływ prędkości poruszającego się obiektu na szansę skutecznego ataku lub obrony, zrekompensowali to niedociągnięcie całym rozdziałem opisującym specyfikę walki przy użyciu środków lokomocji.

17. LOT

Jeżeli z jakiegoś niewiadomego powodu wyrosną nam skrzydła lub odkryjemy, że potrafimy latać (najprawdopodobniej stanie się to za sprawą złośliwego czarodzieja, który zamieni nasze postacie w stado pstrokatych wróbli) wówczas potrzebne nam będą reguły zawarte w tym rozdziale. Są one proste i łatwe do zapamiętania, a dotyczą sposobów poruszania się, manewrów i walki powietrznej.

18. ZWIERZĘTA

Każdy świat zamieszkany jest nie tylko przez gatunki inteligentne, ale i przez organizmy na niższym stopniu rozwoju. Fauna i flora krainy, z którą związane są losy naszych bohaterów, powinna być opracowana przez Mistrza Gry w początkowym etapie kreowania świata, zaraz po tym, jak zostanie uzgodniony klimat interesującego nas regionu. Mając już przygotowane środowisko naturalne, należy je zasiedlić jakimiś formami życia, także niebezpiecznymi, żeby świat nie był nudny i gracze nie czuli się zbyt bezpieczni. W rozdziale tym otrzymujemy wskazówki pozwalające nam przystosować dowolnie wybrane lub wymyślone zwierzę do potrzeb gry, zasady walki różnych gatunków, sposoby tresury i ceny rynkowe, a także bardzo pożyteczną tabelę opisującą najpopularniejsze zwierzęta wierzchowe, ich parametry, prędkości poruszania, wagę i ceny.

19. MAGIA

Specyfiką światów fantasy jest istnienie dziedziny wiedzy określanej jako magia. Wiedza tajemna przyciąga do siebie graczy jak płomień ćmy – na pewno jedna lub więcej osób w grupie zechce zgłębiać tajniki tej wiedzy. I właśnie dla nich przeznaczony jest ten rozdział. Czego możemy się z niego dowiedzieć? Praktycznie wszystkiego: jak się uczyć magii, jak rzucać czary, w jaki sposób korzystać z magicznych przedmiotów, jakie niebezpieczeństwa nam grożą i jak się przed nimi chronić. Podano też zestaw około stu zaklęć z dokładnym opisem (dla tych, którym to nie wystarcza firma wydała osobny, zatytuowany "Magia" podręcznik, zawierający pełny opis ponad czterystu czarów).

20. PSIONIKA

Alternatywna względem magii dziedzina, dająca te same efekty, ale oparte na sile umysłu a nie energii magicznej. Dość powszechnie stosowana w światach futurologicznych i współczesnych, gdzie magia nie pasuje do otoczenia zdominowanego przez technikę i maszyny.

21. PROWADZENIE GRY

Dobre rady i wskazówki dla początkujących Mistrzów Gry. Jak prowadzić grę, żeby była pełna napięcia i fascynująca dla graczy, w jaki sposób rozgrywać role postaci nie związanych z grupą i posługiwać się elementami pomocniczymi (mapy, figurki itd.) – czyli wszystko to, co dobry Mistrz Gry wiedzieć powinien.

22. ŚWIATY

Krótki opis sposobu budowania własnego świata gry. Najpierw określamy poziom rozwoju technologicznego, a z nim: medycynę, środki transportu, uzbrojenie, itd. Następnie ustalamy warunki klimatyczne, prawa i obyczaje, ekonomię czyli przeciętny standard życia, pracę, zarobki, koszty utrzymania, podatki, itd. Kolejnym krokiem jest określenie systemu politycznego i wpływu różnych instytucji na życie mieszkańców naszego świata (religie, gildie, korporacje, zorganizowana przestępczość itd.).

23. PISANIE WŁASNYCH PRZYGÓD

Kolejny rozdział przeznaczony w całości dla Mistrzów Gry, opisujący schemat powstawania scenariusza przygody.

Podręcznik kończy się zestawem najważniejszych tabel, do których z pewnością będziemy zaglądać w trakcie gry i które warto skopiować i mieć pod ręką.

Z własnego doświadczenia mogę śmiało powiedzieć, że jest to najbardziej realistyczny system, z jakim się do tej pory spotkałem



i przy tym bardzo łatwy do przyswojenia przez graczy.

Dla tych, którzy po przeczytaniu tego artykułu za wszelką cenę zechcą zdobyć zestaw podręczników do GURPS'a, podaję pakiet jakiego sam używam z moją grupą, przenosząc się w baśniową krainę fantasy, stworzoną przez Steve'a Jacksona, jego współpracowników oraz naszą własną fantazję: "Basic Set", "Magic", "Magic Items", "Magic Items 2", "Martial Arts", "Fantasy Bestiary", "Fantasy Folk".

Dariusz Paszkowski

KRYSZTAŁY CZASU

PROFESJE

Tym razem już szczęśliwie dokończymy opis profesji, rozpoczęty w numerze 1. MiM i kontynuowany w 2. Została zachowana forma, w jakiej poprzednio pisaliśmy o profesjach, jednak przy niektórych z nich – tych, które zostały już częściowo przedstawione – teraz znajdziecie tylko te wiadomości, które stanowią dopełnienie informacji podanych wcześniej.

Jeszcze kilka słów na temat korzystania ze zdolności profesjonalnych. Otóż należy pamiętać, że nie działają one automatycznie – wystarczy je mieć i już. Konieczna jest *wyraźna deklaracja gracza*, że w najbliższej czy jakiejś innej, ale ściśle określonej rundzie będzie korzystał z danej zdolności. Ponadto w ciągu jednej rundy zwykle można posłużyć się tylko jedną zdolnością profesjonalną, chociaż MG może być w tym względzie bardziej wyrozumiały.

Przy niektórych zdolnościach użyte jest określenie "dwukrotnie wolniejszy atak". Oznacza ono, że na wykonanie danej czynności należy poświęcić dwa potencjalne ataki, a nie, że jej opóźnienie jest dwukrotnie większe niż zwykłego ataku. Jeżeli chcemy wykorzystać którąś z takich zdolności (np. *zamaszyste cięcie*), a mamy tylko 1 atak na rundę, to związaną z nią czynność wykonujemy dopiero w drugiej rundzie (bo z niej musimy "pożyczyć" brakujący atak). W przypadku *tarczownika* efekt tej zdolności zaczyna działać w momencie złożenia deklaracji, że się z niej będzie korzystać, jednak ilość ataków jest oczywiście odpowiednio zmniejszona.

Kasta żołnierska

WOJOWNIK

Najpopularniejsza i najbardziej znana z profesji żołnierskich. Dostępna właściwie dla każdego, jednak najlepiej sprawdzają się w niej, podobnie jak i w innych należących do tej kasty profesjach, postacie o dużej Sile Fizycznej, wysokiej Zręczności i Żywotności.

Charakter: Dowolny.

Rasy: Każda, chociaż wśród gnomów i hobbitów nie trafiają się wojownicy powyżej 15 POZ.

Kodeks postępowania: Za najważniejszą rzecz w życiu wojownicy uważają rzemiosło wojenne, dlatego inne sposoby walki (czary lub skrytobójstwo) są dla nich mniej ważne. Niemniej niekiedy z nich korzystają, w miarę potrzeb i możliwości. Dla wojowników liczy się przede wszystkim walka, przy czym sposób jej prowadzenia jest mniej ważny (często wykorzystują fortele). Heroiczne czyny, zdobycie sławy wojennej i uznania otoczenia jest dla nich dużo ważniejsze niż gromadzenie dóbr czysto materialnych.

Łączenie profesji: Wojownik może poświęcić się jednocześnie dowolnej profesji czarodziejskiej (mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik), złodziejskiej (złodziej, zabójca, kupiec) lub klerycznej poza półbogiem (kapłan, druid i astrolog).

Używana broń: Może używać każdego rodzaju broni i nie obowiązują go w tym względzie żadne nakazy ani zakazy.

Używane zbroje: Każdego rodzaju, chociaż ze względu na chęć zachowania dużej ruchliwości wojownicy unikają zbroi ciężkich (a więc typowo rycerskich) – płytowych, płaszczyznowych, a nawet górnych. Ponadto w krainach władanych przez rycerzy (Orcus) posiadanie takich zbroi jest często zabronione, co powiększa ich niepraktyczność.

Używanie magii: Nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać do swoich celów. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą nauczyć się uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, szczególnie broni.

Formacje: Mogą działać zarówno samodzielnie, jak i grupowo.

Stronnicy i posiadłości: Wojownik z POZ 10–14 powinien posiadać własną siedzibę o charakterze obronnym, np. zameczek, obóz warowny, gród, itp. oraz równą 1/10 jego CH ilość stronników. Po przekroczeniu POZ 15 musi wybudować lub zdobyć na własność zamek albo twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz utrzymywać armię, liczącą minimum 100 żołnierzy na każdy osiągnięty POZ powyżej 15. Wojownik o poziomie doświadczenia powyżej 20 jest zobowiązany do posiadania własnego miasta oraz musi mieć wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 *Natarcie* – zwiększenie w walce wręcz szansy TR o 10 pkt.+10 na każde 3 POZ poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony.

2 *Powstrzymanie* – zwiększenie OB o 10 pkt.+10 na każde 3 POZ kosztem TR.

3 *Młynek* – dwukrotnie wolniejsze ataki podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również dwukrotnie bardziej na nie narażające tego, który tej zdolności używa).

4 *Przycelowanie* – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10 pkt.+10 na każde 5 POZ.

5 *Roztrącenie* – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (% rzut na ich akt. SZ minus 1 pkt. na POZ wojownika) i postać utrzymała równowagę (% rzut na akt. ZR).

6 *Wysadzenie jeźdźca z siodła* – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną; sprawdzenie – udane TR; jeździec broni się rzutem na swą akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt./POZ wojownika.

7 *Walka w trudnych warunkach* – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sypkim lub śliskim podłożem, itp.

8 *Walka w tłoku* – normalna walka bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 m^2.

9 *Przystawienie* – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym TR bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni).

10 *Przyspieszone zdrowienie* – samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8-godzinnym, wygodnym odpoczynku.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Szał bitewny*** – furia bojowa, w której wojownik może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ wojownika; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ wojownika). Ta zdolność pozwala na wykonanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz dzięki zmniejszeniu do połowy opóźnienia broni.

12 ***Wyłuskanie*** – umiejętność wytrącenia broni z ręki przeciwnika własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): warunkiem powodzenia jest udany % rzut na połowę biegłości we własnej broni (jednak maks. 95 pkt.), oraz nieudany analogiczny rzut przeciwnika (jego biegłość jest zmniejszana o 1 pkt. na POZ wojownika).

13 ***Selektywny atak*** – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę TR zmniejsza się o 80 pkt. minus 5 pkt./POZ, przy ciosie w kończynę lub ogon – o 50 pkt. minus 5 pkt./POZ. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć do połowy. Liczy się tylko Wyparowania trafianej części ciała. Jeśli



zadane obrażenia osiągną połowę Żywotności przeciwnika, trafiona część ciała staje się bezwładna i bezużyteczna; gdy całą ŻYW – odcięta, zmiażdżona, itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żywotności odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń.

14 ***Fechtunek*** – umiejętność odparowania ciosu bronią o podobnych rozmiarach (maks. o klasę gorszą) kosztem rezygnacji z własnego ataku – sprawdzenie % rzutem na 1/2 biegłości. Użyta broń ulega uszkodzeniom równym 1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń i może się złamać (% rzut na jej aktualną wytrzymałość).

15 ***Unik*** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalenie, tratowanie), ciosem (*przetrącenie, zamaszysty* i *straszliwy atak*) lub przed 1 strzałem z daleka: sprawdzenie % rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach skuteczny unik może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji, itp.

16 ***Zasłona*** – dwukrotnie wolniejszy atak przy wykorzystaniu naturalnych osłon (mebli, kamieni, itp.) w celu odgrodzenia się od przeciwnika – zwiększa obronę od 5 do 50 pkt. lub nawet bardziej – zależnie od sytuacji, rodzaju osłony, itp. – decyzja MG.

17 ***Zapożyczenie umiejętności*** – pozwala wojownikowi na nauczenie się jednej ze średnich (nr 11–18) zdolności profesyjnych łowcy, gwardzisty lub barbarzyńcy z możliwością jej używania odpowiednio do własnego POZ. Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona.

18 ***Podstawy płatnerstwa*** – umiejętność naprawy **połowy** nowych, tzn. dotychczas jeszcze nie naprawianych uszkodzeń zbroi i tarcz. Naprawa zajmuje 1 godzinę na 1 uszkodzenie i jej sukces zależy od udanego % rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i /10 MD wojownika.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Finezyjny atak*** – umiejętność wykonania dodatkowego ataku ciałem (pięścią, nogą, kantem dłoni, itp. – przy ciosach specjalistycznych, bokserskich czy karate konieczne jest posiadanie odpowiedniej biegłości) równocześnie z atakiem bronią. Najczęściej używaną odmianą tej zdolności jest podcięcie – wytrącenie z równowagi przeciwnika nie więcej niż dwukrotnie cięższego od siebie – udane, gdy wykona się % rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 akt. ZR i 1/10 INT, a przeciwnik nie wykona % rzutu na swą akt. ZR, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ wojownika.

20 ***Ogłuszenie*** – nie zadające obrażeń TR obuchem w głowę w celu pozbawienia przeciwnika przytomności – sprawdzenie przez % rzut na połowę odporności atakowanego na szok (odp. nr 4) zmniejszonej o 1 pkt. na każde 10 pkt. SF wojownika.

ŁOWCA

Łowca to szczególny rodzaj wojownika, dla którego żywiołem jest dzika, nieujarzmiona przyroda. To tropiciel, myśliwy, ale przede wszystkim strażnik i opiekun tego, co w przyrodzie jest naturalne, dzikie, nieskalane cywilizacją.

Charakter: Każdy, aczkolwiek uzyskanie od druidów pomocy w pozyskiwaniu czarów druidycznych (jeśli zostały wcześniej spełnione odpowiednie warunki), a przede wszystkim otrzymywanie od bogów możliwości rzucania tych czarów jest możliwe tylko dla łowców o charakterach dobrych (pr.db., ntr.db., cht.db.) lub neutralnych (ntr.ntr., ntr.zły).

Rasy: Każda, jednak wśród hobbitów, krasnoludów i gnomów nie trafiają się łowcy powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Łowca jest profesją, dla której najważniejszymi rzeczami w życiu są walka oraz dzika, dziewicza przyroda. Potrafi walczyć równie dobrze jak wojownik i te umiejętności powinien wykorzystywać przede wszystkim w obronie przyrody przed bezmyślnym niszczeniem. Powinien ostro i robiąc użytek ze wszystkich swych możliwości reagować na wszelkie przejawy wandalizmu w tej materii – polowania dla zabawy, podpalanie lasu, nieuzasadnione wycinanie drzew, itp. Jest to jego obowiązkiem, którego ignorowanie wiąże się z dotkliwymi karami (np. do czasu "rehabilitacji" nie otrzymuje nowych punktów doświadczenia). Kodeks postępowania łowcy może być znacznie modyfikowany w zależności od jego etosu – możliwa jest łowiecka specjalizacja, daleko odbiegająca od założeń pierwotnych, np. skupienie się na polowaniu na ludzi (łowca nagród, łowca czarownic, łowca głów, itp.)

Łączenie profesji: Zwykle łowca może jednocześnie być tylko kupcem, kapłanem, druidem i magiem. W wyjątkowych i głęboko uzasadnionych przypadkach MG może zezwolić na połączenie profesji łowcy ze złodziejem, zabójcą, astrologiem, iluzjonistą, czarnoksiężnikiem lub alchemikiem.

Używana broń: Każda, jednak łowca musi być biegły w broni rażącej na odległość (łuk, kusza, proca, oszczep, itd.), w broni białej (używanej w walce wręcz, jak miecz, szabla, topór, włócznia, młot, itd.) oraz obowiązkowo jeszcze w jakiejś krótkiej broni białej (sztylet, nóż, itd).

Używane zbroje: Łowcy mogą używać każdej zbroi, jednakże dobrowolnie nigdy nie włożą zbroi ciężkich czy mocno krępujących ruchy. Ich ulubione zbroje to skóry zwierzęce, lekkie kolczugi, zbroje kurtkowe i w trudniejszych sytuacjach łuskowe i łuskowo–metalowe. Łowcy z reguły nie używają tarcz, woląc posiadać *oburęczność* i atakować obu używanymi broniami.

Używanie magii: Do osiągnięcia 10 POZ łowcy nie zajmują się i nie interesują magią, choć w rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych. Dopiero powyżej 10 POZ łowca, którego Wiara w określonego boga natury jest większa od 50 pkt. może zgłosić się do druidów, by mu wyznaczyli świętą misję. Po jej wypełnieniu, podczas ceremonii składania ofiary swemu bogu, może zostać przez niego zauważony i obdarzony mocą posługiwania się czarami druidycznymi dostępnymi dla druidów z 0 POZ. Umiejętność posługiwania się magią druidyczną rośnie wraz ze wzrostem doświadczenia, tzn. np. na 18 POZ łowca posługuje się czarami jak druid z 8 POZ – różnica zawsze wynosi 10 POZ. Oczywiście obowiązują go przy tym wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM, PM i WI. Uwaga: łowca nie zyskuje żadnych umiejętności druida, nie może posługiwać się jego zdolnościami profesyjnymi czy przedmiotami magicznymi, a czary druidyczne z magicznych pergaminów rzuca z połową normalnej szansy powodzenia (% rzut na połowę UM zmniejszonych o 5 pkt. na każdy krąg magii czaru).

Formacje: Łowcy najczęściej wędrują samotnie lub w najwyżej w kilkuosobowych grupkach. Z reguły nie są zdyscyplinowani i niechętnie słuchają cudzych poleceń, jednakże często wynajmuje się ich do różnych specjalnych zadań i misji.

Stronnicy i posiadłości: Łowca z POZ 10–14 powinien posiadać własną siedzibę o charakterze obronnym np. zameczek, gród, obóz warowny, itp. oraz równą 1/10 jego CH ilość stronników. Po przekroczeniu POZ 15 musi mieć posiadłość leśną o charakterze wojskowym, np. warowna wioska, większy gród albo twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz utrzymywać armię, liczącą min. 100 żołnierzy na każdy osiągnięty POZ powyżej 15. Łowca o poziomie doświadczenia powyżej 20 jest zobowiązany do posiadania własnego terytorium leśnego, ew. innego, zależnego od etosu obszaru (np. stepu) oraz mieć wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 ***Natarcie*** – zwiększenie w walce wręcz szansy TR o 10 pkt.+10 na każde 4 POZ poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony.

2 ***Powstrzymanie*** – zwiększenie OB o 10 pkt.+10 na każde 4 POZ kosztem TR.

3 ***Młynek*** – jak wojownik.

4 ***Przycelowanie*** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10 pkt.+10 na każde 3 POZ.

5 ***Roztrącenie*** – jak wojownik.

6 ***Wysadzenie jeźdźca z siodła*** – jak wojownik.

7 ***Walka w trudnych warunkach*** – jak wojownik.

8 ***Walka w tłoku*** – jak wojownik.

9 ***Przystawienie*** – jak wojownik.

10 ***Przyspieszone zdrowienie*** – samowyleczenie 8 pkt. obrażeń po 8–godzinnym, wygodnym odpoczynku.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Tropienie*** – umiejętność odnajdowania i identyfikacji śladów, zostawionych przez znane łowcy istoty: sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ – zmniejszoną o połowę,



jeśli tropienie odbywa się w wyjątkowo niesprzyjających warunkach, o 1 pkt. za każdą godzinę, która upłynęła od zostawienia śladów i zwiększoną o 2 pkt. za każdą istotę powyżej pierwszej przy śladach zostawionych przez grupę. Odszukanie i analiza tropu trwa k10 rund; odnalezionym tropem łowca może podążać przez 10k100 rund, potem go gubi.

12 ***Mylenie śladów*** – celowe zostawianie fałszywych, mylących śladów – ich prawdziwa natura może być wykryta tylko przez tropienie (patrz wyżej): skuteczne po udanym % rzucie na sumę 1/2INT, 1/10 MD i 1/10 ZR łowcy. W trakcie wykorzystywania tej zdolności łowca porusza się dwukrotnie wolniej.

13 ***Podchodzenie zwierzyny*** – bezgłośne poruszanie się w warunkach naturalnych: sprawdzane co rundę % rzutem na akt. ZR, ponadto łowca porusza się dwukrotnie wolniej.

14 ***Precyzyjny strzał*** – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał lub rzut, mierzący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona % rzutu na akt. SZ (zmniejszoną o 1 pkt. na POZ łowcy), to liczy się tylko połowa jego wyparowań.

15 ***Zamaszysty atak*** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt. na POZ łowcy) podwaja zadane przez atak obrażenia; po udanym uchyleniu się trafiany nie odnosi żadnych obrażeń.

16 ***Rozpoznawanie zwierząt i roślin*** – identyfikacja typowych dla rodzinnych stron łowcy zwierząt i roślin, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym: % rzut na sumę INT i 1/10 MD, potem już automatycznie (ew. % rzut na MD – decyzja MG).

17 ***Obłaskawienie*** – umiejętność odpowiedniego zbliżenia się do dzikich zwierząt (maks. jedno na POZ łowcy) oraz dalszego, łagodnego z nimi postępowania: sprawdzana % rzutem na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Obłaskawione zwierzę zmienia swoje nastawienie do łowcy o jedną kategorię w górę, tzn. z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie. Jedna próba trwa k10 rund, przy czym nieudana uniemożliwia dalsze (w stosunku do tego samego zwierzęcia). Zwierzę głodne lub z natury agresywnie nastawione może zaatakować, nim łowca zdąży je obłaskawić.

18 ***Zdobywanie żywności*** – umiejętność znajdowania w naturalnym środowisku rzeczy nadających się do jedzenia: % rzut na sumę INT i 1/10 MD, poszukiwanie trwa k10 godz. Łowca jest w stanie w pełni wyżywić siebie i 1 osobę na każde 5 POZ. MG może to modyfikować zależnie od warunków geograficznych lub klimatycznych.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Czary druidyczne*** – patrz wyżej: **Używanie magii**.

20 ***Selektywny atak*** – jak wojownik (zdolność prof. nr 13), z tym, że redukcja zmniejszeń TR wynosi minus 5 pkt.

GWARDZISTA

Gwardzista to żołnierz, najmujący się do służby w zamian za określone korzyści materialne – stały żołd, opłacenie szkoleń, itp. Jest częściowo ubezwłasnowolniony, jednak zwykle świetnie wyszkolony i bardzo niebezpieczny w walce.

Charakter: Każdy praworządny (może być neutralny lub chaotyczny, jednak wtedy otrzymuje połowę punktów doświadczenia).

Rasy: Wszystkie poza hobbitami, jednak wśród gnomów i elfów nieznane są przypadki awansu powyżej 15 POZ.

Kodeks postępowania: Jest to profesja, dla której drogą do osiągnięcia sukcesu życiowego jest żołnierska służba u innych. Zaciągnięcie się do takiej służby wiąże się ze spisaniem umowy, co najmniej miesięcznej, a najczęściej rocznej lub 5-letniej, w której pracodawca zobowiązuje się do zapewnienia zakwaterowania, wyżywienia i wypłacania stałego miesięcznego żołdu w wysokości co najmniej 1 sztuki złota na POZ gwardzisty (gwardzista z 0 POZ otrzymuje 50 szt. srebra) oraz rocznej premii równej co najmniej miesięcznemu żołdowi, zaś gwardzista – do całkowitego poświęcenia w niesieniu pomocy, obronie, eskortowaniu oraz do zdyscyplinowania i podporządkowania się wszelkim rozkazom (oczywiście wyłączając samobójstwo, samookaleczenie, itp.). Do umowy mogą oczywiście być dołączone dowolne, sensowne punkty. Od innych profesji żołnierskich gwardzista różni się też posiadaniem Kodeksu Gwardzisty, który stanowi m.in. o tym, że nie wolno mu zdezerterować czy w inny sposób opuścić swego pracodawcy, szczególnie w niebezpiecznej sytuacji. W tym kodeksie mogą znajdować się też inne punkty, zależne od praw w danej krainie (i MG). Gwardzista powinien, a raczej musi, szukać pracodawcy, którego sposób postępowania, postawa życiowa, charakter są niesprzeczne z jego własnymi.

Łączenie profesji: Gwardzista może jednocześnie być tylko zabójcą i kapłanem. W wyjątkowych i wysoce uzasadnionych okolicznościach MG może zezwolić na łączenie profesji gwardzisty z kupcem, astrologiem, magiem, czarnoksiężnikiem, iluzjonistą lub alchemikiem.

Używana broń: Każda, jednak gwardziści od początku muszą posiadać biegłość w jakiejś broni dalekiego zasięgu (łuk, oszczep lub kusza), drzewcowej (pika,włócznia, partyzana, halabarda, ew. trójząb) oraz białej (miecz, szabla,topór, młot, itp.).

Używane zbroje: Każda, ale ulubionymi są należące do średniej kategorii: tułowiowe, kirysy, półpancerze i kolczugi. Gwardziści na wyższych POZ lub zatrudnieni u bardzo bogatych pracodawców

często używają zbroi cięższych, tzn. górnych, płaszczyznowych, a niekiedy nawet płytowych. Zawsze chętnie używają tarcz, zwłaszcza, że są w tym specjalnie szkoleni. Zwykle używają ich cięższych odmian (np. pawęży).

Używanie magii: Nie posługują się magią, niekiedy wręcz od niej stronią. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych.

Formacje: Działają przeważnie w małych oddziałach, podlegających określonemu dowódcy czy bezpośrednio panu, który ich wynajmuje. Gwardzistów samotnych praktycznie się nie spotyka. Gwardzista może dołączyć do grupy awanturników pod warunkiem, że jeden z nich wynajmie go na służbę, przy czym musi to być ktoś przewyższający go statusem społecznym, doświadczeniem, majątkiem, itp. Jeżeli kogoś takiego w grupie zabraknie (np. zginie), gwardzista odłączy się w poszukiwaniu nowego pracodawcy lub zaciągnie do najbliżej stacjonujących, niesprzecznych z jego charakterem oddziałów wojska.

Stronnicy i posiadłości: Gwardzista z POZ 10–14 powinien posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym, np. koszary, obóz warowny, itp. oraz równą 1/10 jego CH ilość stronników. Po przekroczeniu 15 poziomu doświadczenia musi posiadać własny garnizon albo twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz utrzymywać oddziały wojska, liczące min. 100 żołnierzy na każdy osiągnięty POZ powyżej 15. Gwardzista o poziomie doświadczenia powyżej 20 zobowiązany jest do posiadania własnej najemnej armii oraz musi mieć wpływ na władzę na obszarze, na którym stacjonuje.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 ***Natarcie*** – jak wojownik.
2 ***Powstrzymanie*** – jak wojownik.
3 ***Młynek*** – jak wojownik.
4 ***Przycelowanie*** – 2-krotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10 pkt.+10 na każde 3 POZ.
5 ***Roztrącenie*** – jak wojownik.
6 ***Wysadzenie jeźdźca z siodła*** – jak wojownik.
7 ***Walka w trudnych warunkach*** – jak wojownik.
8 ***Walka w tłoku*** – jak wojownik.
9 ***Przystawienie*** – jak wojownik.
10 ***Przyspieszone zdrowienie*** – samowyleczenie 4 pkt. obrażeń po 8-godzinnym, wygodnym odpoczynku.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Szał bitewny*** – jak wojownik.
12 ***Fanatyzm*** – rodzaj szału bojowego, w który gwardzista wprowadza się podczas oczywistego (decyzja MG) zagrożenia życia bądź zdrowia pracodawcy, zwiększający TR, OB i bazową odporność psychiczno–fizyczną o 10 pkt.+10 na każde 5 POZ. Jeżeli ogarnięty fanatyzmem gwardzista zginie, jego odporność na szok podczas ew. wskrzeszenia (odp. nr 4) jest chwilowo wyższa o wyżej wspomnianą wielkość.



13 ***Precyzyjne pchnięcie*** – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu atak bronią kłutą, celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona udanego % rzutu na swoją akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt. na POZ gwardzisty, liczy się tylko połowa jego wyparowań.
14 ***Precyzyjne cięcie*** – jak wyżej w stosunku do broni tnącej.
15 ***Precyzyjny strzał*** – jak łowca (zdolność prof. nr 14).
16 ***Jeździectwo*** – umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej, zwiększająca o 10 pkt. szansę TR pieszego przeciwnika oraz o 10 pkt. zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po otrzymaniu trafienia kopią lub lancą). Rasy niskie (np. krasnoludy) zamiast tej zdolności zdobywają umiejętności woźnicy (np. rydwanów – patrz TABELA ZAWODÓW w poprzednim numerze MiM).
17 ***Podstawy tarczownika*** – umiejętne zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków, dwa razy zwiększające jej OB (w tym przypadku tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń – normalnie 1/4) oraz umiejętność takiego wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczenia do 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
18 ***Walka w szyku*** – umiejętność walki w zwartym szyku (jeśli ktoś wcześniej go sformował), pozwalająca 4 gwardzistom normalnie walczyć na 1 polu (2 m^2). Zwiększa to każdemu z nich obronę o 10 pkt.+10 na każde ich 5 POZ (średnio, nie w sumie), plus dodatkowo o 5 pkt. za każdego sojusznika, stojącego na którymś z sąsiednich pól (obok lub na skos).

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Formowanie szyku*** – umiejętność ustawienia 4 gwardzistów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie wzajemnie: udane po pomyślnym % rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD; szyk utrzymuje się przez 1 rundę na POZ ustawiającego lub do jego rozbicia.
20 ***Selektywny atak*** – jak łowca (zdolność prof. nr 20).

BARBARZYŃCA

(początek opisu – patrz MiM nr 2)

Stronnicy i posiadłości: Barbarzyńca z POZ 10–14 powinien posiadać własną siedzibę o charakterze obronnym np. koczowisko, obóz warowny, itp. oraz równą 1/10 jego CH ilość stronników. Po przekroczeniu POZ 15 musi mieć własną wioskę albo twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz utrzymywać hordę, liczącą min. 100 barbarzyńców na każdy osiągnięty POZ powyżej 15. Barbarzyńca powyżej 20 POZ zobowiązany jest do władania własnym plemieniem oraz musi mieć wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia – patrz MiM nr 2.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Szał bitewny*** – jak wojownik.
12 ***Furia*** – umiejętność wprowadzenia się w szał bojowy w okolicznościach, które to uzasadniają (decyzja MG, ale typowe to – prowokacja, wielka obraza, odniesienie poważnych obrażeń od jednego ciosu, walka przeciwko magii, śmierć przyjaciela). Furia trwa 2 rundy na POZ, zwiększa dwukrotnie SF barbarzyńcy oraz dwukrotnie zmniejsza odczuwanie przez niego obrażeń (w praktyce odlicza mu się ich tylko połowę). Cięższe zbroje, duże obciążenie lub ograniczenia ruchu dwukrotnie zmniejszają czas trwania furii.
13 ***Wytrwałość*** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) wynosi 2/10 aktualnej ŻYW + 2/10 wolnej (nieobciążonej) SF.
14 ***Niewiara w magię*** – naturalna dodatkowa odporność na magię, pojawiająca się jeśli w ciągu ostatnich 24 godzin barbarzyńca nie miał z magią żadnego, choćby przypadkowego kontaktu. Pozwala na wykonanie jednego dodatkowego rzutu obronnego przeciw magii i jej efektom, jeśli poprzedni był nieudany.
15 ***Unik*** – jak wojownik.
16 ***Nasłuchiwanie szmerów*** – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchania kogoś lub czegoś (maks. do odległości 1/10 SZ pól wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
17 ***Podstawy wspinaczki*** – umiejętność wspinania się na skały, drzewa, spękane mury: sprawdzana % rzut na sumę akt. ZR,

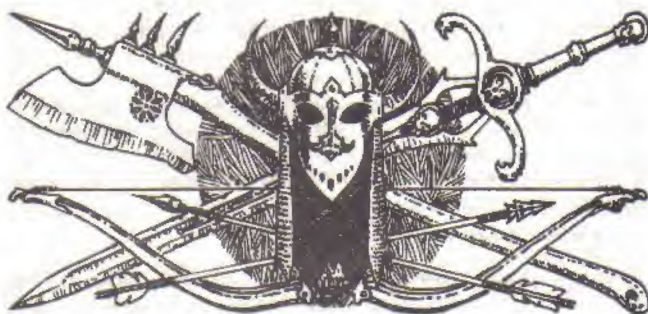
1/10 INT i 1/10 MD, zmniejszonej o 1 pkt. na każdy metr wysokości powyżej 2 – sprawdzenie musi być powtarzane co 2 metry. W wypadku barbarzyńców pochodzących z nizin MG może zamienić tę zdolność na jeździectwo (patrz zdolność prof. nr 16 barbarzyńcy), ew. na umiejętność powożenia.

18 *Widzenie w ciemnościach* – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach jak w półmroku (zmniejszenie o 10 pkt. TR, OB, UM i szansy udanego wykorzystania zdolności prof.) oraz w półmroku jak w pełnym świetle.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Wyczucie magii* – umiejętność wykrycia w pobliżu (1/10 SZ wokół) obecności magii (bez dokładnej lokalizacji): sprawdzana % rzutem na UM, konieczna koncentracja uwagi.

20 *Niszczenie magii* – umiejętność mechanicznego niszczenia (np. młotem) przedmiotów magicznych: sprawdzenie % rzutem na UM, konieczny nieudany % rzut na wytrzymałość przedmiotu zmniejszoną o 1 pkt. na POZ barbarzyńcy; szansa uniknięcia eksplozji zawartego w niszczonym przedmiocie PM równa się 5% na POZ barbarzyńcy. Można wykonać tylko jedną próbę w stosunku do 1 przedmiotu, przy czym artefakty itp. przedmioty specjalne są z reguły niezniszczalne.



Kasta rycerska

RYCERZ

(początek opisu – patrz MiM nr 1)

Stronnicy i posiadłości: Rycerz z POZ 10–14 powinien posiadać własną siedzibę o charakterze obronnym np. kasztel, zameczek, gród, itp. oraz równą 1/10 jego CH ilość stronników. Po przekroczeniu POZ 15 musi wybudować lub zdobyć na własność zamek albo twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz utrzymywać własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy POZ powyżej 15. Rycerz powyżej 20 POZ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa, np. miasta wraz z otaczającymi obszarami.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia – patrz MiM nr 1.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 *Szał bitewny* – jak wojownik.

12 *Niszczące cięcie* – umiejętność dwukrotnie wolniejszego zadawania ciosów tnących, które szczególnie ciężko uszkadzają zbroje: ilość uszkodzeń przy udanym TR jest dwukrotnie większa niż normalnie + dodatkowo 1 uszkodzenie na POZ.

13 *Ofensywny atak* – całkowite zrezygnowanie z OB broni w celu zwiększenia szansy TR – zwiększa się ona o tyle, ile wynosiła OB, z której rycerz zrezygnował.

14 *Defensywny atak* – podwojenie OB broni kosztem TR, które zmniejsza się o tyle, o ile wzrasta OB.

15 *Podstawy tarczownika* – jak gwardzista (zdolność prof. nr 17).

16 *Przystawienie* – jak wojownik (zdolność prof. nr 9).

17 *Wyłuskanie* – jak wojownik (zdolność prof. nr 12).

18 *Znajomość heraldyki* – znajomość godeł i herbów rodów szlacheckich, a nawet ich historii, jeśli pochodzą z rodzinnych stron rycerza: sprawdzana % rzutem na MD+1/10 INT.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Formowanie szyku* – umiejętność ustawienia 4 żołnierzy lub 2 rycerzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie wzajemnie: udane po pomyślnym % rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD; szyk utrzymuje się przez 1 rundę na POZ ustawiającego lub do jego rozbicia.

20 *Straszliwe cięcie* – umiejętność stosowania *zamaszystego cięcia* przeciwko kilku przeciwnikom naraz, o ile stoją oni w prostej linii i są w zasięgu broni (stosowanie i efekty zależne od MG).

PALADYN

Paladyn to rycerz, który w życiu kieruje się, poza Kodeksem Rycerskim, również bezwzględnym nakazem szerzenia dobra, praworządności i własnej wiary – połączenie natchnionego rycerza bez skazy z obrońcą wiary typu kapłana.

Charakter: Wyłącznie praworządny dobry. Jeśli paladyn chce uczynić coś wbrew charakterowi, MG ma prawo czasowo przejąć postać i sam nią pokierować we właściwy sposób, a jeśli jest to niemożliwe – wywołać u paladyna poczucie winy z powodu popełnienia niewłaściwego uczynku, wyrzuty sumienia, które powodują, że nie jest on w stanie używać swych nadprzyrodzonych zdolności. W skrajnych tego typu sytuacjach MG może odebrać paladynowi połowę punktów doświadczenia i/lub wstrzymać przyznawanie mu nowych PD.

Rasy: Ludzie, elfy, półelfy i reptillioni, bardzo rzadko półolbrzymy i półorki, ale tylko do 10 POZ.

Kodeks postępowania: Umiejętna gra paladynem należy do rzeczy niebywale trudnych, dlatego tej profesji nie powinni wybierać gracze niespokojni, niestali, itp. Paladyn, jak każdy rycerz, w swym postępowaniu ściśle kieruje się Kodeksem Rycerskim (patrz opis rycerza w MiM nr 1). Ścisłe przestrzeganie praw i obyczajów oraz występowanie w ich obronie sprawiają, że paladyni są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach. Naczelnym celem paladyna jest szerzenie dobra przez np. ustanawianie dobrych praw, niszczenie siedlisk zła i złych istot, przywoływanie istot dobrych, głoszenie wiary w dobrych bogów, itp. Paladyn powinien zawsze śpieszyć z pomocą wszystkim, którzy jej potrzebują bez oglądania się na osobiste korzyści.

Łączenie profesji: Paladyn może jednocześnie być tylko astrologiem.

Używana broń: jak rycerz – patrz MiM nr 1.

Używane zbroje: jak rycerz – patrz MiM nr 1.

Używanie magii: Początkowo, do 10 POZ, paladyni nie umieją się posługiwać magią, chociaż mogą korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów, itp. W rzadkich wypadkach i miarę potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą nauczyć się uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych. Dopiero powyżej 10 POZ paladyn, którego Wiara w wyznawanego boga jest większa od 50 pkt. może zgłosić się do swych kapłanów, by mu wyznaczyli świętą misję. Po jej wypełnieniu, podczas ceremonii składania ofiary swemu bogu, może zostać przez niego zauważony i obdarzony mocą posługiwania się czarami kapłańskimi jak kapłan z 0 POZ. Umiejętność posługiwania się czarami kapłańskimi rośnie wraz ze wzrostem doświadczenia, np. na 18 POZ paladyn posługuje się czarami jak kapłan z 8 POZ – różnica zawsze wynosi 10 POZ. Oczywiście obowiązują go przy tym wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM, PM i WI. Uwaga: paladyn nie zyskuje żadnych umiejętności kapłana, nie może posługiwać się jego zdolnościami profesjonalnymi czy przedmiotami magicznymi, a czary kapłańskie z magicznych pergaminów rzuca z połową normalnej szansy powodzenia (% rzut na połowę UM zmniejszonych o 5 pkt. na każdy krąg magii czaru). Ponadto paladyni mogą posługiwać się specjalnymi przedmiotami magicznymi, np. tarczami paladyńskimi, świętymi mieczami paladyńskimi czy białymi zbrojami paladyńskimi (uaktywnianie ich poszczególnych własności jest możliwe dopiero po otrzymaniu przez paladyna odpowiednich wskazówek od maga lub astrologa). Ponadto paladyn ma moc (rzut na UM) przywoływania swego specjalnego wierzchowca (gdy już go zdobędzie).

Formacje: Każda, aczkolwiek najczęściej spotyka się paladynów jako samotnych wędrowców lub w małych grupach awanturników. Jednak bez względu na formację, paladyn musi mieć określone, logiczne uzasadnienie dla przebywania właśnie tu, a nie gdzie indziej. Jeżeli jest to legalnie możliwe będzie się starał zostać przywódcą każdej grupy, w której się znajdzie, ustępując tylko postaciom, które uzna za lepsze od siebie, stojące wyżej w hierarchii profesjonalnej czy społecznej oraz koniecznie o niesprzecznym charakterze. Paladyni niemal zawsze tworzą formacje konne – kawalerię.

Stronnicy i posiadłości: Paladyn z POZ 10–14 powinien posiadać własną siedzibę o charakterze obronnym np. kasztel, zameczek, gród, itp. z ufundowaną (i poświęconą) kapliczką własnego bóstwa oraz równą 1/10 jego CH ilość stronników. Po przekroczeniu POZ 15 musi wybudować lub zdobyć zamek albo twierdzę, szczególnie w niebezpiecznych okolicach oraz utrzymywać własny



poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy (niekoniecznie paladynów, jednak muszą mieć niesprzeczny charakter) na każdy POZ powyżej 15. Paladyn powyżej 20 POZ jest zobowiązany do posiadania własnego księstwa, np. miasta wraz z otaczającymi obszarami oraz ufundować świątynię własnemu bóstwu i otaczać ją stałą opieką.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1–9 Zdolności od 1 do 9 identyczne jak rycerza – patrz MiM nr 1.

10 ***Przyspieszone zdrowienie*** – samowyleczenie dodatkowych 12 pkt. obrażeń po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Szał bitewny*** – jak wojownik.

12 ***Przywrócenie witalności*** – dostępna raz na 24 godziny moc leczenia lekkich obrażeń poprzez nakładanie rąk; paladyn musi dotykać leczonego przez pełną rundę; uzdrawia 10 pkt. obrażeń na POZ (maks. 100 pkt.)

13 ***Wykrycie zachwiania równowagi sił*** – wyczucie i lokalizacja źródła zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot. Działa w promieniu równym 1/2 SZ paladyna (w metrach) i wymaga skupienia uwagi przez pełną rundę.

14 ***Emanacja dobra*** – moc roztaczania wokół siebie *aureoli dobra*, uniemożliwiającej dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty ewidentnie złe lub magiczne o złym charakterze, które tej bariery nie przełamią (rzutem na połowę swojej odp. nr 3, zmniejszonej o 1 pkt. na POZ paladyna). Aureola jest w stanie neutralizować wpływ niektórych czarów, opartych na mocy zła.

15 ***Podstawy tarczownika*** – jak gwardzista (zdolność prof. nr 17).

16 ***Przystawienie*** – jak wojownik (zdolność prof. nr 9).

17 ***Modlitwa*** – podnosząca morale pieśń modlitewna, śpiewana podczas walki – o ile paladyn wykonał udany % rzut na Wiarę, jemu i jego towarzyszom znajdującym się w promieniu 1/10 SZ (w metrach) zwiększa o 10 pkt. odporność na strach (nr 2) oraz o 10 pkt.+10 na 10 POZ paladyna szansę TR; możliwa tylko raz dziennie i trwa 1 rundę na POZ paladyna. Efekty *modlitwy paladyńskiej* mogą się kumulować z efektami *modlitwy kapłańskiej.*

18 ***Uaktywnienie dobra*** – moc uaktywniania efektów ewidentnie dobrych przedmiotów magicznych (artefaktów, mieczy paladyńskich): sprawdzana % rzutem na sumę1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD; pierwsze uaktywnienie konkretnego przedmiotu trwa k10 dni, kolejne tylko 1 rundę.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Czary kapłańskie*** – patrz wyżej: **Używanie magii**.

20 ***Zniszczenie martwiaka*** – przez odpowiednią modlitwę (% rzut na Wiarę) i ukazanie symbolu swego boga, paladyn może zmusić znajdującego się przed nim martwiaka do ucieczki (trwającej ilość rund równą POZ paladyna) lub go zniszczyć – ucieczka następuje, jeśli martwiak nie wykona udanego rzutu na swoją odp. na zaklęcia (nr 3), zmniejszoną o 1 pkt. na POZ paladyna; zniszczenie – jeśli ponadto nie wykona udanego % rzutu na analogicznie zmniejszoną odp. nr 4.

CZARNY RYCERZ

Czarny rycerz to odwrotność paladyna – bezlitosny wojownik, siejący śmierć i zniszczenie wśród istot, które kierują się dobrem. Z czasem poznaje też (w ograniczonym stopniu) tajniki magii czarnoksięskiej.

Charakter: Wyłącznie praworządny zły. Jeśli czarny rycerz chce uczynić coś wbrew swemu charakterowi, MG ma prawo czasowo przejąć postać i sam nią pokierować we właściwy sposób, a jeśli jest to niemożliwe – wywołać u czarnego rycerza uczucie niepokoju z powodu sprzeniewierzenia się swemu charakterowi, które powoduje, że nie jest on w stanie używać swych nadprzyrodzonych zdolności. W skrajnych tego typu sytuacjach MG może odebrać czarnemu rycerzowi połowę punktów doświadczenia i/lub wstrzymać przyznawanie mu nowych PD.

Rasy: Czarnymi rycerzami mogą być ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy i półorki.

Kodeks postępowania: Czarny rycerz musi ściśle kierować się ustaleniami Kodeksu Rycerskiego (patrz opis profesji rycerz w nr 1 MiM) oraz podążać za swoim etosem, nakazującym mu szerzenie zła we wszelkiej postaci (unikając jednak, jeśli to możliwe, chaosu), np. przez ustanawianie złych praw, niszczenie siedlisk dobra i dobrych istot, przywoływanie istot złych, tworzenie podłoża pod panowanie zła, itd.

Łączenie profesji: Czarny rycerz może jednocześnie być kapłanem, a niekiedy ew. astrologiem.

Używana broń: jak rycerz – patrz MiM nr 1.

Używane zbroje: jak rycerz – patrz MiM nr 1.

Używanie magii: Początkowo, do 10 POZ, czarni rycerze nie umieją posługiwać się magią, chociaż mogą korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów, itp. W rzadkich wypadkach i miarę potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą nauczyć się uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych. Dopiero powyżej 10 POZ czarny rycerz, którego Wiara w wyznawanego boga jest większa od 50 pkt. może zgłosić się do swych kapłanów, by mu wyznaczyli świętą misję. Po jej wypełnieniu, podczas ceremonii składania ofiary swemu bogu, może zostać przez niego zauważony i obdarzony mocą posługiwania się czarami czarnoksięskimi jak czarnoksiężnik z 0 POZ (ta umiejętność rośnie wraz ze wzrostem doświadczenia, np. na 18 POZ czarny rycerz posługuje się czarami jak czarnoksiężnik z 8 POZ – różnica zawsze wynosi 10 POZ). Oczywiście obowiązują go przy tym wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM, PM i WI. Czarny rycerz nie zyskuje żadnych umiejętności czarnoksiężnika, nie może posługiwać się jego zdolnościami profesjonalnymi czy przedmiotami magicznymi, a czary z magicznych pergaminów rzuca z połową normalnej szansy powodzenia (% rzut na połowę UM zmniejszonych o 5 pkt. na każdy krąg magii czaru).

Ponadto czarni rycerze mogą posługiwać się specjalnymi przedmiotami magicznymi, przeznaczonymi dla istot złych np. przeklętymi ognistymi pejczami, *mieczami nicości* czy czarnymi zbrojami (uaktywnianie ich poszczególnych własności jest możliwe dopiero po otrzymaniu przez czarnego rycerza odpowiednich wskazówek od czarnoksiężnika lub astrologa). Ponadto czarny rycerz ma moc (rzut na UM) przywoływania swego demonicznego wierzchowca (gdy już go zdobędzie).

Formacje: jak paladyn, oczywiście z poprawką na charakter.

Stronnicy i posiadłości: Czarny rycerz z POZ 10–14 powinien posiadać własną siedzibę o charakterze obronnym np. kasztel, zameczek, gród, itp. wraz z odpowiedniej wielkości podziemiami oraz równą 1/10 jego CH ilość stronników. Po przekroczeniu POZ 15 musi wybudować lub zdobyć na własność zamek albo twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach), również z odpowiednimi podziemiami oraz utrzymywać własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy POZ powyżej 15. Czarny rycerz powyżej 20 POZ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa, np. miasta wraz z otaczającymi obszarami oraz dysponować elitarną armią, złożoną głównie z martwiaków (zależnie od etosu).

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1–9 Zdolności od 1 do 9 identyczne jak rycerza – patrz MiM nr 1.

10 *Przyspieszone zdrowienie* – samowyleczenie dodatkowych 10 pkt. obrażeń po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 *Szał bitewny* – jak wojownik.

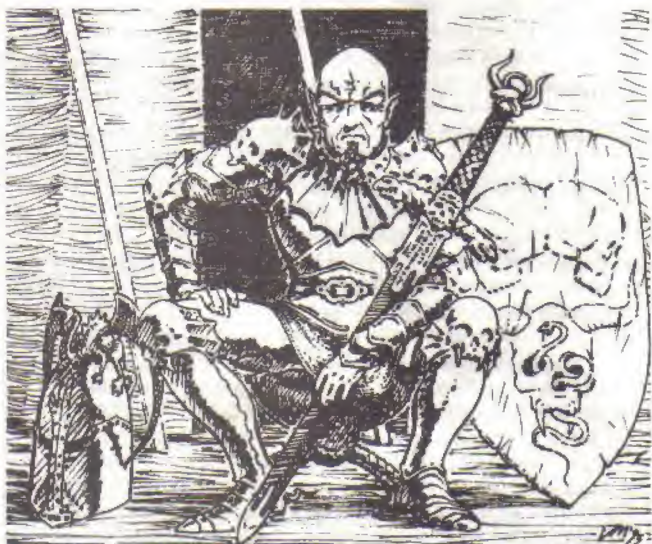
12 *Ukrycie witalności* – działająca raz dziennie przez 5 rund na POZ czarnego rycerza umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem życia przez martwiaki – gwarantuje to nietykalność z ich strony o ile czarny rycerz nie zachowuje się agresywnie: udane po pozytywnym % rzucie na MD.

13 *Wykrycie zachwiania równowagi sił* – jak paladyn.

14 *Emanacja zła* – moc roztaczania wokół siebie aureoli zła, uniemożliwiającej dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty ewidentnie dobre lub magiczne o dobrym charakterze, które tej bariery nie przełamią (rzutem na połowę swojej odp. nr 3, zmniejszonej o 1 pkt. na POZ czarnego rycerza). Aureola jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów, opartych na mocy dobra.

15 *Pozyskanie martwiaka* – odpowiednie zachowanie i prezenty umożliwiają czarnemu rycerzowi zmianę nastawienia martwiaka, który nie wykona udanego % rzutu na odp. nr 3, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ czarnego rycerza o jedną kategorię w górę (z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze): sprawdzenie przez % rzut na 1/2 WI +1/10 INT +1/10 MD; 1 próba trwa k10 rund i nieudana uniemożliwia następne. Szalony, wysoce inteligentny (powyżej 120 INT), przeklęty lub z natury wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim czarny rycerz zdąży go pozyskać.

16 *Przerażenie* – dwukrotnie wolniejsze atakowanie z roztaczaniem wokół aury przerażenia: przeciwnik, który nie przełamie strachu (odp. nr 2, zmniejszona o 1 pkt. na POZ czarnego rycerza) nie może atakować i musi wykonać jeszcze jeden rzut na analogicznie zmniejszoną odp. nr 2 – powtórne niepowodzenie oznacza, iż rzuca się do ucieczki, która trwa do pierwszej udanej próby przełamania strachu (sprawdzenie co rundę). Korzystanie z tej zdolności jest możliwe tylko raz dziennie; aura utrzymuje się 1 rundę na POZ czarnego rycerza.



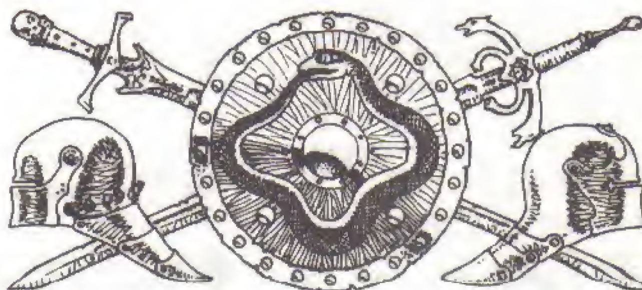
17 *Identyfikacja martwego* – umiejętność określenia rodzaju martwiaka oraz jego podstawowych cech: sprawdzenie % rzutem na MD.

18 *Uaktywnianie zła* – moc uaktywniania efektów ewidentnie złych przedmiotów magicznych (artefaktów, mieczy nicości): sprawdzana % rzutem na sumę1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD; pierwsze uaktywnienie konkretnego przedmiotu trwa k10 dni, kolejne tylko 1 rundę.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Czary czarnoksięskie* – patrz wyżej: Używanie magii.

20 *Porażenie złem* – dwukrotnie wolniejsze atakowanie z właściwością zadawania bardziej dotkliwych obrażeń (dodatkowe 5 pkt. na POZ czarnego rycerza). Korzystanie z tej zdolności jest możliwe tylko raz dziennie przez 1 rundę na POZ czarnego rycerza.



Kasta złodziejska

ZŁODZIEJ

(początek opisu – patrz MiM nr 1)

Stronnicy i posiadłości: Złodziej z POZ 10–14 powinien dysponować tajną siedzibą, np. karczmą, gospodą, zajazdem oraz pełną liczbą stronników, równą 1/10 jego CH. Po przekroczeniu POZ 15 musi wybudować lub zdobyć dużą siedzibę (zameczek, pałacyk) oraz kontrolować organizację złodziejską, liczącą min. 10 osób na POZ złodzieja powyżej 15. Powyżej POZ 20 musi kontrolować cały okoliczny półświatek złodziejski oraz zbierać stały haracz z danego obszaru (dzielnica, wioska, małe miasteczko, itp).

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia – patrz MiM nr 1.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 *Podstawy wspinaczki* – jak barbarzyńca (zdolność prof. nr 17).

12 *Cichy chód* – umiejętność bezgłośnego poruszania się (skradania): sprawdzenie co rundę % rzutem na akt. ZR, ponadto złodziej porusza się dwa razy wolniej niż normalnie.

13 *Kieszonkowstwo* – umiejętność uwalniania innych osób od małych przedmiotów np. sakiewki, ozdoby, itp.: sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ z możliwością wykrycia przez ofiarę lub osoby towarzyszące po udanym % rzucie na sumę ich 1/10 SZ i 1/10 INT, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ złodzieja. Odczekanie na odpowiedni moment trwa minimum k10 rund.

14 *Prześliźnięcie* – umiejętność ominięcia mechanicznej, zwykle powierzchniowej pułapki (np. zapadni) bez jej zadziałania: sprawdzana % rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ; próba przejścia 1 pola z wykorzystaniem tej zdolności trwa k10 rund. Po udanej próbie złodziej może poinstruować swoich towarzyszy (zrozumieją po udanym % rzucie na MD każdego z nich) i oni również mogą próbować ominąć tę konkretną pułapkę (% rzut na 1/2 akt. ZR każdego).

15 *Unik* – jak wojownik.

16 *Odczytywanie pergaminów* – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów: sprawdzenie % rzutem na 1/2 UM, zmniejszone o 5 pkt. na krąg magii czaru. Z tej zdolności mogą korzystać tylko złodzieje o UM wyższych od 30 pkt.

17 *Oswobodzenie* – umiejętność uwalniania się z więzów, niektórych pułapek czy słabego uścisku (o ile jest to logicznie realne): sprawdzenie % rzutem na sumę 1/10 SF, 1/10 INT i 1/10 ZR. Oswobadzanie trwa od 1 rundy w przypadku uścisku i do k10 godzin w przypadku więzów.

18 *Zapożyczenie umiejętności* – jak wojownik (zdolność prof. nr 17), z tym, że oczywiście *zapożyczenie* od kupca lub zabójcy.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Analiza pułapki* – umiejętność identyfikacji mechanizmu i innych parametrów mechanicznej pułapki, umożliwiające (o ile jest to możliwe) znalezienie bezbłędnego sposobu jej unieszkodliwienia lub ominięcia: pobieżna, trwająca 1 rundę, sprawdzana % rzutem na sumę 1/10 INT i 1/10 MD; szczegółowa, trwająca min. k10 godzin, sprawdzana % rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Po wykonaniu udanej analizy pułapki złodziej zwykle potrafi sam założyć pułapkę tego typu.

20 *Wycieranie symboli magicznych* – jak *Wycieranie pentagramu* (zdolność prof. nr 6 kapłana), połączone z *Wycieraniem runów* (jak mag – zdolność prof. nr 6).

ZABÓJCA

Zabójcy to osoby, specjalizujące się w skrytym eliminowaniu niewygodnych osób, najczęściej za pieniądze (najemni mordercy).

Charakter: Każdy nie–dobry.

Rasy: Wszystkie poza gnomami i hobbitami, jednak wśród półolbrzymów i krasnoludów nieznane są przypadki awansu powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Zabójcy starają się zawierać kontrakty na eliminację określonych osób niemal wyłącznie z bogatymi i ważnymi osobistościami, gdyż daje im to pewną rękojmię ochrony w przypadku wpadki. Z tego też powodu nigdy nie zdradzają tożsamości swego pracodawcy, a w razie niemożności wywiązania się z kontraktu zwykle zwracają otrzymaną zaliczkę.

Łączenie profesji: Zabójca może być jednocześnie wojownikiem, gwardzistą, barbarzyńcą, kapłanem, magiem, czarnoksiężnikiem, iluzjonistą i alchemikiem, ponadto w wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na połączenie profesji zabójcy ze złodziejem lub kupcem.

Używana broń: jak złodziej.

Używane zbroje: jak złodziej.

Używanie magii: jak złodziej.

Formacje: jak złodziej.

Stronnicy i posiadłości: Zabójca z POZ 10 do 14 powinien dysponować tajną siedzibą, np. karczmą, gospodą, zajazdem oraz pełną liczbą stronników, równą 1/10 jego CH. Po przekroczeniu 15



poziomu doświadczenia musi wybudować lub zdobyć dużą siedzibę (zameczek, pałacyk) oraz kontrolować organizację zabójców, liczącą minimum 10 osób na każdy POZ zabójcy powyżej 15. Powyżej POZ 20 musi kontrolować wszystkie okoliczne organizacje zabójców oraz mieć wpływ na władzę na danym obszarze (dzielnica, wioska, małe miasteczko, itp).

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1-8 Identyczne jak analogiczne zdolności złodzieja.

9 *Precyzyjne pchnięcie* – jak gwardzista (zdolność prof. nr 13).

10 Identyczne jak analogiczne zdolności złodzieja.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 *Podstawy wspinaczki* – jak barbarzyńca (zdolność prof. nr 17).

12 *Cichy chód* – jak złodziej.

13 *Precyzyjny strzał* – jak łowca (zdolność prof. nr 14).

14 *Pchnięcie w odkryte* – dwukrotnie wolniejszy, niespodziewany (oparty na zaskoczeniu) atak jednoręczną lekką bronią kłutą, celujący w odkryte lub słabo chronione miejsca. Trafiany przeciwnik, który nie wykona udanego % rzutu na swą akt. SZ, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ zabójcy i udanego % rzutu na swą akt., analogicznie zmniejszoną ZR, otrzymuje maksymalne obrażenia, jakie zabójca może zadać; jeśli któryś z tych rzutów był udany, otrzymuje obrażenia równe połowie maksymalnych, a jeśli oba były udane – żadnych.

15 *Identyfikacja trucizny* – umiejętność rozpoznawania dawki, rodzaju, składników i działania standartowo używanych trucizn (o ile dostępna jest odpowiednia próbka i możliwość jej rozcieńczenia): sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 MD i 1/10 INT; identyfikacja trwa k10 rund i jest przeprowadzana oddzielnie dla każdego składnika trucizny oraz każdego aspektu jej działania czy zastosowania.

16 *Odczytywanie pergaminów* – jak złodziej.

17 *Przycelowanie* – jak łowca (zdolność prof. nr 4).

18 *Charakteryzacja* – umiejętność zmiany wyglądu zewnętrznego (twarzy, ubioru, zachowania), pod warunkiem, że dostępne są odpowiednie rekwizyty i przybory: sprawdzana % rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD, zajmuje min. k10 godzin. W przypadku nieumiejętnej charakteryzacji lub podejrzanego zachowania osoby, które miały być zwiedzione wykonują co rundę % rzut na swoją odporność na iluzję (nr 1), zmniejszoną o 1 pkt. na POZ zabójcy, sprawdzając czy zorientują się w sytuacji.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Preparowanie trucizn* – umiejętność przygotowania trucizny, rozpoznanej kiedyś przez identyfikację trucizn: sprawdzana % rzutem na sumę 1/2 MD i 1/10 INT; przygotowanie trucizny trwa k10 godzin, wymaga posiadania odpowiednich składników oraz wyposażenia i jednorazowo dostarcza k10 porcji o trwałości 1 dzień na POZ zabójcy (odpowiednio zabezpieczona, np. czarem, może być przechowywana o wiele dłużej).

20 *Morderczy cios* – dwukrotnie wolniejszy atak, polegający na zadaniu *pchnięcia w odkryte* (w słabo chronione miejsce), które automatycznie jest trafieniem krytycznym (oczywiście wyparowania się nie liczą).

KUPIEC

Kupiec to profesja, której nadrzędnym celem jest bogacenie się drogą handlu i pośrednictwa.

Charakter: Każdy nie–chaotyczny (pr.db., pr.ntr., pr.zły, ntr.db., ntr.ntr., ntr.zły).

Rasy: Każda, jednak wśród półelfów i półorków nie spotyka się kupców powyżej 15 POZ, a wśród półolbrzymów, reptilionów i elfów powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Kupiec kieruje się przede wszystkim chęcią pomnożenia swego majątku za pomocą zyskownych operacji handlowych lub finansowych. W związku z tym unika przemocy, swoje sukcesy mierząc raczej miarką sukcesów natury merkantylnej. Niekiedy kupcy są organizatorami, a czasem i sponsorami grup awanturników, z którymi mogą ruszyć na poszukiwanie nowych rynków zbytu.

Łączenie profesji: Profesja kupca może być łączona z każdą inną, poza profesjami rycerskimi.

Używana broń: jak złodziej.

Używane zbroje: jak złodziej.

Używanie magii: jak złodziej.

Formacje: Najczęściej działają samodzielnie, chociaż unikają dłuższych podróży bez silnej eskorty w postaci oddziału gwardii, rycerstwa czy grupy awanturników.

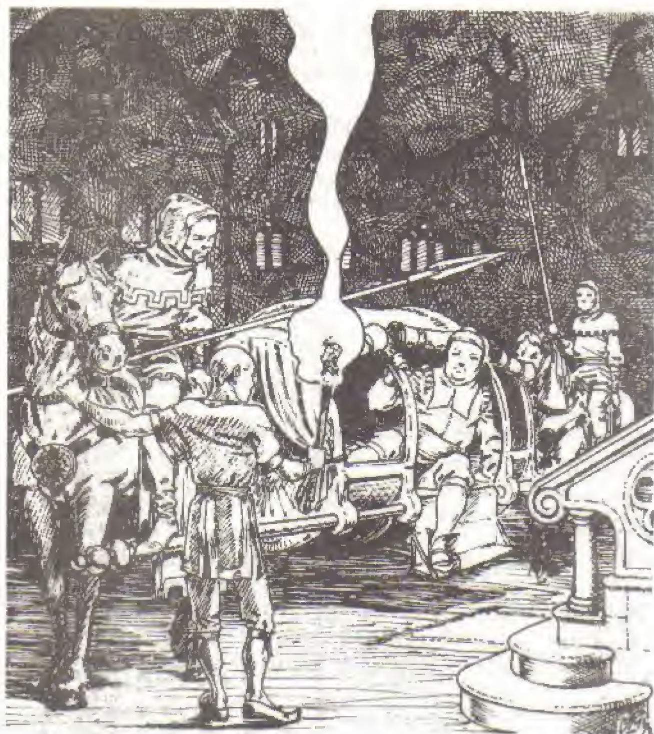
Stronnicy i posiadłości: Kupiec z POZ 10–14 powinien dysponować własnym sklepem lub zajazdem oraz pełną liczbą stronników, równą 1/10 jego CH. Po przekroczeniu POZ 15 musi mieć duży punkt handlowy jak targowisko, giełda, itp. oraz organizację kupiecką (karawany, grupy sklepów), zatrudniającą min.10 osób na POZ kupca powyżej 15. Powyżej POZ 20 musi mieć własny cech kupiecki oraz całkowicie kontrolować na danym obszarze (dzielnica, miasteczko, itp.) handel którymś z podstawowych towarów.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1-8 Identyczne jak analogiczne zdolności złodzieja.

9 *Podstawy targu* – znajomość lokalnych praw handlowych i rynków (% rzut na MD, ew. modyfikowane przez MG) oraz umiejętność bardziej skutecznego targowania się – trwa ono k10 rund, sprawdzane % rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 CH i 1/10 INT



wszystkich targujących się postaci. Postać, której rzut sprawdzający jest nieudany przyjmuje cenę drugiej, jeśli rzuty obu postaci są niedane, cena jest średnią ich propozycji, a jeśli rzut obydwu jest udany – albo nie dobijają targu albo wykonują rzuty ponownie, z tym, że odejmując 10 pkt. od wyniku.

10 Identyczna jak analogiczna zdolność złodzieja.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Natarczywość*** – pozwala po odpowiedniej przemowie (trwającej k10 rund plus udany % rzut na sumę 1/2CH i 1/10 MD kupca) zainteresować potencjalnego nabywcę do oferowanych towarów, ew. do ponownego rozpatrzenia swej decyzji na temat zakupu: % rzut na sugestię (odp. nr 2) zmniejszoną o 1 pkt. na POZ kupca. Zbyt naiwna *natarczywość* może spowodować zmianę reakcji w stosunku do kupca.

12 ***Przejrzenie intencji*** – pozwala po zachowaniu klienta (przez okres k10 rund) przejrzeć jego zamiary co do rzeczywistej chęci zakupu towaru lub wykryć nastawienie względem siebie: % rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 SZ.

13 ***Nietykalność*** – jak kapłan (zdolność prof. nr 9).

14 ***Podstawy fałszerstwa*** – umiejętność (przy posiadaniu odpowiednich narzędzi i materiałów) wykonania kopii mało skomplikowanego przedmiotu (również kosztowności) np. w celu sprzedaży lub zabezpieczenia się przed kradzieżą oryginału: % rzut na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD (trwa k100 godzin).

15 ***Odczytywanie pergaminów*** – jak złodziej (zdolność prof. nr 16).

16 ***Uniżony ton*** – umiejętność zmiany nastawienia nieprzychylnej osoby na lepsze – pozwala na wykonanie dodatkowego % rzutu na reakcję w stosunku do kupca (% rzut na CH).

17 ***Retoryka*** – umiejętność doboru odpowiednich słów (% rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR, trwa 1 rundę) w celu zwiększenia efektu użycia innej zdolności prof. kupca; daje dwukrotnie większą antyodporność na sugestię przy *wmówieniu, natarczywości, nietykalności,* itp. – zależne od MG; posłużenie się *retoryką* podnosi też o 1 pkt. na POZ kupca szansę udanego użycia innej zdolności.

18 ***Wmówienie*** – przekonanie jakiejś osoby (% rzut na sumę CH, 1/10 PR i 1/10 MD), że koniecznie musi kupić dany przedmiot czy cokolwiek: obrona % rzutem na sugestię (odp. nr 2), zmniejszoną o 1 pkt./POZ kupca; nieudane użycie tej zdolności wobec wrogo nastawionych postaci może być niebezpieczne.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Analiza wartości*** – identyfikacja i bezbłędna wycena określonego towaru lub jego części (zarówno misternej roboty naszyjnika z klejnotami, jak i nawet całej budowli lub zamku): pobieżne – trwa min. k10 rund, sprawdzenie % rzutem na sumę 1/10 INT i 1/10 MD kupca lub dokładne – trwa min. k100 godzin, sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.

20 ***Przekupstwo*** – przekonanie kogoś (% rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR), że w zamian za pieniężną gratyfikację (o wysokości zależnej od pozycji przekonywanego i wagi sprawy, którą chce się załatwić, średnio k100 szt. złota) powinien pomóc kupcowi w określony sposób; przekupywany broni się % rzutem na połowę swojej odporności na sugestię (odp. nr 2) zmniejszoną o 1 pkt. na POZ kupca.

Kasta kleryczna

KAPŁAN

(początek opisu – patrz MiM nr 1)

Formacje: Zależne od etosu kapłana, spotyka się ich w niemal każdej formacji.

Stronnicy i posiadłości: Kapłan z POZ 10–14 musi wybudować świątynię, na której czele sam stanie oraz mieć pełną, równą 1/10 jego CH liczbę stronników. Po przekroczeniu POZ 15 musi dodatkowo wybudować klasztor, w którym będą się szkolić przyszli kapłani jego wiary oraz posiadać służbę świątynną w liczbie min. 10 osób na każdy POZ powyżej 15. Powyżej POZ 20 kapłan musi mieć wpływ na władzę na danym terenie, doprowadzić do tego, by jego świątynia była najznamienitszą na danym obszarze oraz żeby w jej otoczeniu przeważali jego współwyznawcy.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia – patrz MiM nr 1.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Rozgrzeszenie*** – jednorazowe odpuszczenie współwyznawcy grzechu, zdjęcie z niego przekleństwa, klątwy lub Klątwy Boskiej. Każda taka czynność wymaga kapłana, który jest ją w stanie wykonać (szansa, iż konkretny kapłan może się podjąć któregoś z tych zadań wynosi 4% na POZ kapłana w przypadku zwykłego odpuszczenia grzechu i potem odpowiednio 3% na POZ, 2% na POZ i 1% na POZ kapłana w przypadku Klątwy Boskiej), datku, którego lwia część przypada na koszty uroczystości (odpowiednio do rodzaju *rozgrzeszenia* – k10 szt. złota+1 na POZ kapłana, 10 zł+10 na POZ kapłana, 100 zł+10 na POZ kapłana i 1000 zł+10 na POZ kapłana), ofiary lub opłacenia jej zakupu, jeśli jest wymagana przez obrządek i ew. pokrycia kosztów czarów wspomagających. Jeśli zostały spełnione powyższe warunki kapłan musi wykonać udane % rzuty na swoją Wiarę i Zauważenie, by *rozgrzeszenie* odniosło skutek. W przypadku nieudanego rozgrzeszenia następne próby nie mogą być podejmowane przez tego samego kapłana.

12 ***Modlitwa*** – podnosząca morale pieśń modlitewna, śpiewana podczas walki; jeśli kapłan wykona udany % rzut na WI, jemu i jego towarzyszom, znajdującym się w promieniu 1/10 SZ (w metrach) zwiększy się o 10 pkt. odporność na strach (odp. nr 2) oraz o 10 pkt.+10 na 10 POZ kapłana OB i TR; możliwa tylko raz dziennie i trwa 1 rundę na POZ kapłana. Efekty modlitwy kapłańskiej mogą się kumulować z efektami modlitwy paladyńskiej.

13 ***Identyfikacja martwiaka*** – umiejętność określenia rodzaju martwiaka oraz jego podstawowych cech: sprawdzenie % rzutem na MD, zmniejszoną o 5 pkt. na typ martwiaka.

14 ***Odegnanie (pozyskanie) martwiaków*** – poprzez odpowiednią modlitwę (% rzut na Wiarę), zachowanie się i ukazanie symbolu swego bóstwa pozwala odstraszyć martwiaki, które nie odparły tej formy zaklęcia (odp. nr 3 zmniejszona o 1 pkt. na POZ kapłana). W każdej następnej rundzie (aż do skutku) odstraszone martwiaki mogą nadal próbować odeprzeć zaklęcie. Jednorazowo kapłan może odegnać najwyżej 1 martwiaka na swój POZ. Kapłan o odpowiednim, najczęściej złym etosie, ew. wyznający złe bóstwa w ten sam sposób może pozyskiwać martwiaki, co pozwala zmienić ich nastawienie względem niego na przyjazne – przed próbą *pozyskania* ani on, ani nikt z jego otoczenia nie może zachowywać się agresywnie.

15 ***Zniszczenie (przejęcie) martwiaka*** – jak zdolność prof. nr 20 paladyna, przy czym kapłani, będący wyznawcami złych bogów zamiast próby *zniszczenia* martwiaka mogą próbować go *przejąć* tzn. całkowicie podporządkować swej woli – warunki powodzenia takiej próby są takie same jak przy *zniszczeniu.*

16 ***Tworzenie figur magicznych*** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) oraz czasowe umagicznianie takich figur jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram, itd. Koło obrysowane na każdej z figur musi mieć średnicę min. 1 m, a kreska, która taką figurę tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie o ilości równej liczbie boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga

% rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 godzin), a jej umagicznienie % rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 WI, zużywa k100 PM i zajmuje k10 rund, po czym w najbliższej po zakończeniu rysowania rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

17 *Wpisanie czaru* – jak mag (zdolność prof. nr 9)

18 *Oddanie bogu* – możliwość dobrowolnego ofiarowania własnego życia bogu (popełnienie samobójstwa) w celu wyjednania u niego np. zemsty na kimś: udane po % rzutach na Wiarę i podwójne Zauważenie. Zemsta boga zależy od MG i objawia się najczęściej w przeciągu k100 dni jako Kara Boska, zesłana na tych, których kapłan miał na myśli. Kapłan po śmierci, odniesionej w wyniku *oddania bogu* ma mniejszą szansę zostać wskrzeszonym (odporność nr 4 zmnniejszona do połowy).

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Namaszczenie* – przy pomocy odpowiednich olejków (uzyskanych z 1 litra łoju z magicznej istoty), poświęcenia PM (k10) oraz ceremonii (% rzut na WI lub użycie czaru *Ceremonia*) kapłan może namaścić jedną humanoidalną istotę. Powoduje to dwukrotne zwiększenie jej ŻYW (czyli modyfikuje również odporności i Wytrzymałość) i ew. wyparowań oraz OB własnej skóry. W momencie zejścia do normalnej ŻYW np. z powodu odniesionych ran efekt ten przestaje działać.

20 *Przekleństwo* – poprzez udaną modlitwę (udane rzuty na Wiarę i na Zauważenie, maks. 2 razy dziennie) kapłan ma możliwość nałożenia przekleństwa na wybraną przez siebie istotę (która broni się na połowę swej odp. nr 3 zmniejszonej o 1 pkt. na POZ kapłana) lub na przedmiot (automatycznie). *Przekleństwo* wywołuje np. uciążliwą przywarę, uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie może bezpośrednio spowodować śmierci, kalectwa itp. Uwaga: z przedmiotu *przekleństwo* może przenieść się na pierwszą istotę, która go dotknie, chyba że kapłan zażyczy sobie, by stało się inaczej, np. w określonych okolicznościach.

DRUID

Druidzi są kapłanami bogów natury, opiekunami dzikiej przyrody i obszarów nietkniętych piętnem cywilizacji.

Charakter: Tylko czysto neutralny (ntr.ntr.) – jeśli na danym obszarze istnieją odpowiednie **Kręgi Druidyczne** (szansa około 20%, zależnie od MG), to dozwolone są charaktery ntr.db. czy ntr.zły.

Rasy: Każda za wyjątkiem półorków, krasnoludów i reptillionów, ponadto wśród półolbrzymów, gnomów i hobbitów nie spotyka się druidów powyżej 15 POZ.

Kodeks postępowania: Druidzi są bardzo związani z przyrodą i naczelnym motywem ich działania jest dążenie do ochrony wszystkiego, co naturalne oraz do zachowania równowagi sił w przyrodzie. Bezlitośnie tępią wszelkich wrogów i niszczycieli natury bez względu na ich charakter, znaczenie i motywy, jednak kierując się przy tym rozsądkiem, tzn. np. nie są przeciwni polowaniom na zwierzynę w celu zdobycia niezbędnej żywności. Druidzi nie znoszą wszelkich wytworów cywilizacji, a szczególnie dużych miast. Są bardzo czuli na zachwiania równowagi sił w otaczającym ich świecie i za będą za wszelką cenę starali się ją przywrócić.

Łączenie profesji: Druida może jednocześnie być wojownikiem, łowcą, magiem, a w uzasadnionych sytuacjach także barbarzyńcą lub kupcem. MG może zezwolić na połączenie profesji druida, należącego do Kręgu Czasu (tylko) z profesją astrologa.

Używana broń: Ściśle uzależniona od etosu, przy czym z reguły jest to broń pochodzenia naturalnego (np. laski, cepy, maczugi) lub broń naturalna (sierp, siekiera, nóż, młot, itp.). Druidzi z Kręgu Ognia lub Równowagi mogą używać broni żelaznych, z Kręgu Powietrza włóczni i łuków, z Kręgu Wody szabli i trójzębów, a z Kręgu Ziemi maczug, młotów, itd.

Używane zbroje: Tylko pochodzenia naturalnego (tzn. skóry). Druidzi o specjalnych etosach (np. z Kręgu Ognia lub Równowagi) mogą używać zbroi metalowych lub z metalowymi dodatkami.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia druid powinien złożyć ofiarę własnemu bóstwu i jeśli zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść), zyskuje moc posługiwania się czarami druidycznymi, z których część (k5) dostaje od swych nauczycieli. Oczywiście druida obowiązują wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei może uaktywniać przedmioty magiczne, czytać kleryczne pergaminy magiczne, itp. Jego zdolności rosną wraz ze wzrostem doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.

Formacje: Druidzi najczęściej są samotnikami, chociaż czasem, z takiej czy innej przyczyny, przyłączają się do małych grupek poszukiwaczy przygód i towarzyszą im w podróżach. Na dłuższe wyprawy decydują się bardzo niechętnie i tylko z bardzo ważnego powodu. Ze sobą spotykają się zwykle tylko w obrębie swego Kręgu, najczęściej w określonym czasie lub za sprawą bardzo ważnego wydarzenia (naruszenie równowagi sił). Poza takim przypadkiem nigdy nie spotyka się ich w grupie. Każdy druid po



zakończeniu szkolenia musi zadeklarować swą przynależność do określonego Kręgu, którego etosem odtąd będzie się ściśle kierował. Przyjęcie do Kręgu uwarunkowane jest wypełnieniem specjalnej misji. Kręgi zapewniają swym członkom pomoc (doradztwo, szkolenia, misje), uczą lepiej wykorzystywać czary, występują także jako wewnętrzne trybunały (wykluczenie z Kręgu oznacza praktycznie niemożność dalszego funkcjonowania jako druid). Od 10 POZ druidzi w ramach swych Kręgów mogą otrzymać pewne dodatkowe, proste umiejętności związane z ich specjalizacją (zależy to wyłącznie od lokalnych obyczajów i MG).

Oto 16 istniejących na Orchii Kręgów Druidycznych:

Wielki Krąg Życia: Krąg Roślin, Krąg Zwierząt, Krąg Życia, Krąg Śmierci.

Wielki Krąg Równowagi: Krąg Prawa, Krąg Neutralności, Krąg Chaosu, Krąg Pojednania.

Wielki Krąg Czasu: Krąg Przeszłości, Krąg Przyszłości, Krąg Teraźniejszości, Krąg Istoty

Wielki Krąg Żywiołów: Krąg Ognia, Krąg Wody, Krąg Powietrza, Krąg Ziemi

Stronnicy i posiadłości: Druid z POZ 10–14 musi mieć poświęconą, naturalną siedzibę (np. grotę) oraz pełną, równą 1/10 jego CH liczbę stronników. Po przekroczeniu 15 POZ musi mieć pod swoją wyłączną kontrolą jakiś naturalny obszar i dbać, by nikt go nie niszczył lub cywilizował – wraz z sanktuarium oraz grupą zwierząt obronnych, liczącą min. 10 sztuk na jego POZ powyżej 15. Powyżej POZ 20 musi posiadać dodatkowo świątynię natury oraz najwyższy wpływ na okoliczną władzę.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 *Umiejętność rzucania czarów druidycznych* – z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi i z pamięci oraz czarów autorytatywnych (jeśli UM są większe od 50 pkt.): sprawdzenie % rzutem na UM (ew. –10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).

2-9 Identyczne jak analogiczne zdolności kapłana.

10 *Pozyskanie zwierząt* – umiejętność odpowiedniego zbliżenia się do dzikich zwierząt (maks. k10+1 na POZ druida) oraz dalszego, łagodnego z nimi postępowania, tak by zmieniły one

nastawienie do druida na obojętne (sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD druida) lub przyjacielskie, jeśli nie obronią się przed tą formą oczarowania (sprawdzenie % rzutem na odp. nr 2 zwierzęcia minus 1 pkt. na POZ druida). Próba *pozyskania* trwa k10 rund i pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze. Bardzo głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować, nim druid zdąży je *pozyskać*.

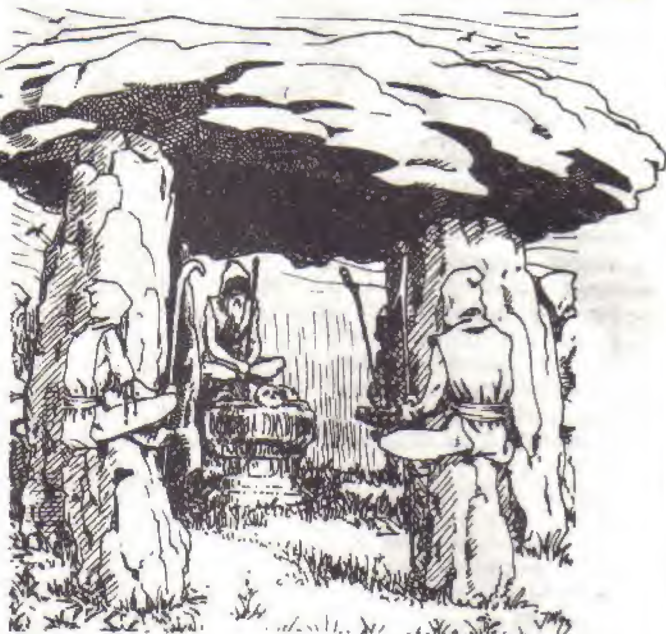
Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Identyfikacja natury*** – zdolność rozpoznania każdej lokalnej formy życia i naturalnych formacji nieożywionych (np. rodzajów skał) – automatyczna w przypadku typowych zwierząt, roślin i minerałów, w pozostałych przypadkach po udanym % rzucie na MD. Zdolność ta pozwala ponadto (po udanym % rzucie na sumę 1/2 MD i 1/10 INT) rozpoznawać formy życia, nie należące do ojczystej dla druida fauny czy flory. Druid, który wykryje cenne minerały, rudy czy kruszce nigdy nikomu nie przekaże tej informacji, gdyż mogło by to doprowadzić do zachwiania równowagi w przyrodzie (przez np. próbę ich wydobycia).

12 ***Wykrycie zachwiania równowagi*** – jak paladyn (zdolność prof. nr 13).

13 ***Podstawy zielarstwa*** – umiejętność znajdowania znanych, dziko rosnących ziół (% rzut na 1/2 INT; trwa k10 dni, modyfikowane w zależności od znajomości terenu; pozwala zebrać k10 dkg świeżej masy) oraz określania ich cech (% rzut na 1/2 MD, trwa k10 godzin). Początkowo druid zna k5 gatunków ziół. Odpowiednie spreparowanie zioła może dać wywar o określonych właściwościach (lista ziół i ich własności w następnym numerze MiM). Suszenie ziół trwa k10 dni i obniża ich masę o 1–99% (ustala MG w zależności od ziela i pogody).

14 ***Preparowanie wywarów*** – z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala spreparować wywar (zajmuje to k100 godzin; uzyskuje się k10 porcji na 10 dkg ziół; wymagany % rzut na 1/2 MD dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości



zioła), który czasowo (k100 dni, ew. 10-krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.

15 ***Zdobywanie żywności*** – jak łowca zdolność prof. nr 18).

16 ***Wtopienie w naturę*** – umiejętność cichego poruszania się i krycia, bez zostawiania śladów, w naturalnym otoczeniu: wymaga % rzutu na akt. ZR i min. dwukrotnego spowolnienia chodu. Ta zdolność pozwala druidowi dwukrotnie zwiększyć swą szansę zaskoczenia przeciwnika.

17 ***Wpisanie czaru*** – jak mag (zdolność prof. nr 9).

18 ***Trzeźwość umysłu*** – raz dziennie drud może, skupiając się, uodpornić swój umysł na wszelką iluzję i sugestię, przy czym jakiekolwiek jego działania niwelują ten stan.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Naznaczenie zwierzęcia*** – pozwala dotykane (przez min. k100 rund) zwierzę umagicznić (kosztem k100 PM), tak by podczas skupienia uwagi druid mógł odbierać wrażenia jego zmysłami (wzrok, słuch, dotyk) przez okres 1 dnia na POZ: % rzut na 1/2 UM. Umagicznienie dwukrotnie zwiększa zwierzęciu Żywotność oraz ew. Obronę i wyparowania skóry.

20 ***Wyssanie PM z nieożywionej natury*** – umożliwia pobranie raz dziennie PM z nieożywionego elementu, naruszającego naturalny porządek (np. z fragmentu muru, mostu czy ściany ustawionych w puszczy) i przelanie go do amuletu: sprawdzenie % rzutem na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 rund). Jednorazowo druid jest w stanie pobrać PM z masy maks. 10 kg na POZ, uzyskując k10 PM ze 100 kg i sprawiając, że element, z którego pobiera ulega uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 pkt. PM).

ASTROLOG

Astrolog to kapłan gwiazd i przeznaczenia, który poświęca swe życie zdobywaniu i szerzeniu wiedzy na ich temat, głosząc przy tym wiarę w któregoś z bogów przeznaczenia, gwiazd, czasu lub równowagi.

Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego boga.

Rasy: Każda z wyjątkiem elfów i półelfów; wśród półolbrzymów, półorków i hobbitów nie trafiają się astrologowie powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Astrolog w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy i rozwiązania jak największej ilości tajemnic. Pradawna magia, relikty przeszłości, niezbadane artefakty i lądy, prastare grobowce i wszelkie przedmioty magiczne zawsze przyciągają jego uwagę i pobudzają ciekawość. Wystarczy mapa w starej księdze, niedokończona historia czy nieznana legenda, by astrolog wyruszał (najczęściej z grupą awanturników) w celu jej zbadania. Astrolog gromadzi uzyskaną wiedzę, zbiera wszystkie tajemnicze czy magiczne przedmioty. Swą wiedzą chętnie dzieli się (niekiedy odpłatnie) z innymi i jeżeli nie musi kłamać, zawsze mówi prawdę (kłamstwo może okryć astrologa wielką niesławą i sprawić, że np. nikt nie zechce go szkolić). Podobnie jak druidowi, tak i astrologowi z reguły nie zależy na usilnym przekonywaniu do swojej wiary.

Łączenie profesji: Astrologa może być również wojownikiem, kupcem, magiem, alchemikiem, iluzjonistą lub czarnoksiężnikiem, ew. rycerzem, paladynem lub czarnym rycerzem, a jeśli MG zezwoli to nawet gwardzistą albo łowcą. Niekiedy MG może zezwolić także na połączenie profesji astrologa i druida z Kręgu Czasu.

Używana broń: jak kapłan, jednak astrologowie generalnie nie lubią broni i jeśli już się decydują na jej posiadanie, musi być to broń nie rzucająca się w oczy.

Używane zbroje: jak kapłan.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia, gdy astrolog złoży ofiarę swemu bogu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść) uzyskuje moc posługiwania się czarami astrologicznymi, z których część dostaje od swych nauczycieli (k5 czarów). Oczywiście astrologa obowiązują wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM i PM. Wyuczony przez czarodziei lub po dokonanej przez siebie *identyfikacji* może uaktywniać przedmioty magiczne, czytać kleryczne pergaminy magiczne, itp. Jego zdolności rosną wraz z POZ i zdobywanymi nowymi czarami.

Formacje: Zależne od etosu, ale niezbyt liczne – nigdy nie tworzą większych zgrupowań.

Stronnicy i posiadłości: Astrolog z POZ 10–14 musi wybudować własne obserwatorium oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 jego CH). Po przekroczeniu POZ 15 musi wybudować świątynię oraz mieć służbę świątynną, liczącą min. 10 osób na jego POZ powyżej 15. Powyżej 20 poziomu doświadczenia musi zapewnić absolutne bezpieczeństwo swemu obserwatorium, np. poprzez wybudowanie zamku oraz mieć zasadniczy wpływ na władzę na pobliskim obszarze.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 ***Umiejętność rzucania czarów astrologicznych*** – typowa, patrz np. zdolność prof. nr 1 druida.

2-9 Identyczne jak analogiczne zdolności kapłana.

10 ***Podstawy astrologii*** – rozpoznawanie konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, ruchów, itp. (np. % rzut na MD pozwala określić położenie w stosunku do ojczystego miasta w każdym momencie obserwacji gwiazd). Zdolność ta daje też szansę (50% +1% na POZ astrologa) na znalezienie dla określonej postaci szczęśliwej w danym miesiącu gwiazdy (wytyczenie horoskopu). Jeżeli ta postać była obecna przez całą noc przy stawianiu horoskopu i znajdowała się pod bezpośrednim blaskiem gwiazd, to w tym miesiącu zyskuje (lub traci, jeśli zdolność się nie udała – nic nie da jej powtórzenie) premię +/– 5 pkt. (podwajaną na każde 10 POZ astrologa) do szansy TR, OB, UM, WI i odporności oraz o tyle samo modyfikującą szansę pomyślnego wyjścia wróżby.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 *Czytanie przeszłości* – pozwala na jednorazowe odczytanie z gwiazd (nocą, przez k10 godzin) tego, co przez ostatnie dni (k10+1 na POZ) działo się z dotykaną istotą lub przedmiotem magicznym: % rzut na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 WI (zużywa 10 PM).

12 *Wykrycie* – jak złodziej (zdolność prof. nr 1).

13 *Ocena wartości* – jak złodziej (zdolność prof. nr 5).

14 *Podstawy wróżenia* – Przepowiadanie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i ułożenia rozrzuconych kilkunastu małych kości, ew. na podstawie czystości wnętrzności zwierząt ofiarnych – możliwe raz dziennie i zajmuje k10 godz. Wróżba się



uda przy udanym % rzucie na sumę 1/10 MD, 1/10 INT i 1/10 WI, zmodyfikowanym o element losowy – pomyślne ułożenie kości (szansa równa 40%) lub odpowiednia czystość wnętrzności zwierząt ofiarnych (szansa równa 60%). Pomyślność elementu losowego dwukrotnie zwiększa szansę udanej wróżby, a niepomyślność analogicznie zmniejsza. Wróżbę można przeprowadzić tylko raz na daną okoliczność i odpowiada ona na pytanie: Czy pomyślne będzie ... ?

15 *Tworzenie znaków magicznych* – jak zdolność prof. nr 16 kapłana, z tym wyjątkiem, iż dotyczy nie figur, a niewielkich znaków – runów. Odsłonięcie runu uaktywnia jego czar.

16 *Tworzenie figur magicznych* – jak kapłan.

17 *Wpisanie czaru* – jak mag (zdolność prof. nr 9)

18 *Identyfikacja* – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie k10 godzin i wymaga k10 PM oraz % rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD minus 1 pkt. na POZ tego, który nadał przedmiotowi tę cechę (zwykle jest on nieznany – przyjmuje się 20 POZ). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność, astrolog może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego. Ta zdolność nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Objawienie* – Raz dziennie pozwala przywołać aktualny wizerunek znajomej postaci lub miejsca. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: sprawdzenie % rzutem na WI (ew. zmniejszonym przy słabszej znajomości). Wizja trwa 1 rundę na POZ astrologa.

20 *Przekleństwo* – jak kapłan.

PÓŁBÓG

(początek opisu – patrz MiM nr 2)

Stronnicy i posiadłości: Półbóg z POZ 10–14 musi wybudować poświęconą sobie świątynię (najlepiej dobrze ukrytą – np. w podziemiach, w górach) oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 jego CH). Po przekroczeniu POZ 15 musi wybudować dobrze ukryty grobowiec dla siebie (np. w labiryncie, piramidzie, itp.) oraz posiadać fanatycznych obrońców wiary w niego w liczbie min. 10 istot na jego POZ powyżej 15. Powyżej POZ 20 musi mieć wpływ na władzę na danym terenie, najlepiej w państwie teokratycznym oraz zadbać, by przeważali w nim jego wyznawcy.

Cecha szczególna: Bezpośrednio po przejściu półboga na wyższy POZ Mistrz Gry wykonuje jeden % rzut – wynik mniejszy lub równy aktualnemu POZ półboga oznacza zauważenie przez niechętne mu bóstwo. Półbóg musi wykonać udane rzuty na swoją WI oraz ZW, inaczej zsyłana jest na niego *Kara boska*.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia – patrz MiM nr 2.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 *Umiejętność używania przemian półboskich* – Nadzwyczaj ryzykowna umiejętność zmiany rzeczywistości, oparta na Samozauważeniu i "podłączeniu" się do mocy przyjaznych bóstw. Wykonanie *przemiany* uwarunkowane jest wykonaniem udanych % rzutów na WI i Samozauważenie, nie będąc przy tym Zauważonym przez nieprzychylnych bogów (szansa Zauważenia jest zależna od używanej przemiany). W wypadku Zauważenia przez wrogie bóstwa na półboga spada *Kara boska* – półbóg może się przed nią obronić udanymi % rzutami na WI i Samozauważenie, jednak oczywiście nie udaje mu się *przemiana*. Patrz niżej – listy przemian półboskich i Kar boskich.

12 *Widzenie w ciemnościach* – jak barbarzyńca (nr 18)

13 *Zatajenie charakteru* – Uniemożliwia wykrycie charakteru półboga wszelkimi typowymi czarami i zdolnościami.

14 *Umagicznienie ciała* – Umiejętność wytwarzania w stanie letargu medytacyjnego k5 PM dziennie i gromadzenia go w sobie (półbóg może maksymalnie zgromadzić 10 PM na każdy 1 punkt swej ŻYW, nadmiar rani). PM można używać do rzucania czarów lub do uzupełniania amuletów. Uwaga: W chwili skumulowania w sobie PM o maksymalnej dopuszczalnej wartości ciało półboga staje się czasowo magiczne, co daje mu dwukrotnie większą ŻYW i ew. wyparowania ze skóry. Efekt ten kończy się wraz z użyciem do rzucenia czaru choćby 1 punktu zgromadzonego PM. Zetknięcie się z wodą dłuższe niż 1 runda całkowicie usuwa ten PM i magiczność ciała.

15 *Wykrycie zachwiania równowagi sił* – jak paladyn (zdolność prof. nr 13).

16 *Tworzenie figur magicznych* – jak kapłan.

17 *Wpisanie czaru* – jak mag (zdolność prof. nr 9).

18 *Spostrzeganie niewidzialnych* – Umiejętność normalnego widzenia istot niewidzialnych i niektórych niematerialnych. Konieczna pełna koncentracja uwagi.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 *Objawienie* – jak astrolog.

20 *Przekleństwo* – jak kapłan.

Przemiany półboskie

Poprzedzające nazwę % to ryzyko, ponoszone przez półboga podczas uaktywniania *przemiany* – szansa zauważenia przez nieprzychylne bóstwa czyli zesłania przez nie *Kary boskiej*. W pobliżu miejsc poświęconych innym bóstwom, w pobliżu kapłanów tych bóstw czy przy głośnym wymawianiu imienia obcego bóstwa szansa ta jest dwu- lub wielokrotnie wyższa. Takie zauważenie automatycznie uniemożliwia powodzenie wykonywanej *przemiany*.

Istota, będąca celem *przemiany półboskiej* broni się przed nią tylko 1/10 wielkości odpowiedniej odporności.

1% **Otwarcie przejścia:** pozwala jakiś obszar np. drzwi (maks. powierzchnia 1 pola o grubości do 10 cm na POZ) zmienić w przenikalny dla każdej materii (na okres 10 rund na POZ);

2% **Odwrócenie czaru:** niszczy każdy rzucony czar (ale nie jego już istniejący efekt np. powstały pożar czy wywołane nim wzmocnienie ciała);

3% **Prośba:** postać, która nie odparła sugestii (odp. nr 2) musi wykonać określoną przez półboga (nie bezpośrednio samobójczą) czynność;

4% **Uśpienie siłą woli:** istoty (maks. 1 na POZ półboga), które nie odeprą hipnozy (odp. nr 2) zasypiają na okres 2k10 rund;

5% **Autoteleportacja:** bezbłędna teleportacja w dowolne wcześniej widziane miejsce w tej samej sferze egzystencji (tylko sam półbóg i to bez nadmiernego obciążenia);

6% **Uspokojenie żywiołu:** uspokaja żywioł, który nie oparł zaklęcia (odp. nr 3), ew. automatycznie każdy przejaw jego niepokoju np. burzę, wichurę;

7% **Postawienie budowli:** na płaskim terenie lub w jaskini tworzy kamienną budowlę o dowolnym wnętrzu (maks. o objętości 20 m^3 na POZ);

8% **Zabicie siłą woli:** zniszczenie umysłu istot, które nie odeprą tego zaklęcia (maks. 1 na POZ półboga);

9% *Wola boska*: działa analogicznie jak czar (*Wola boska* z 10 kręgu czarów półboga) na istoty, które nie odparły tej formy zaklęcia. Półbóg może używać tylko tych efektów (np. powtarzać czary), które już raz widział lub odczuł;

10% *Gniew boży*: natychmiast sprowadza losowy (realnie możliwy) kataklizm na obszar wokół półboga o promieniu k10 +10 m na jego POZ;

12% *Kontrola żywiołu*: półbóg przejmuje kontrolę na 10 rund na POZ nad żywiołem, który nie odparł zaklęcia, ew. automatycznie nad każdym przejawem jego niepokoju;

15% *Cofnięcie czasu*: cofa rzeczywistość o rundę na POZ półboga z zachowaniem przez niego świadomości o minionym czasie, jednak w wypadku wskrzeszenia szansa na Zauważenie przez niechętne bóstwa jest dwukrotnie większa;

20% *Enklawa*: na okres k100 rund plus 1 na POZ półboga otacza obszar 10 pól na POZ barierą nieprzenikalną dla wszelkiej materii i magii;

25% *Pomoc boska*: pozwala uzyskać od przychylnego bóstwa pomoc w postaci np. *Prawdziwej woli boskiej*, ukazania oblicza, itp., którą jest w stanie dysponować w przez 1 rundę na POZ. Efekt zależy ściśle od etosów bóstw i MG;

30% *Boska aureola*: na 1 dzień daje potrójną obronę (dodatkowe rzuty) przed magią, *przemianami*, niektórymi ranami, itp.

40% *Przywołanie lub obudzenie boga*: sprowadza (najczęściej sobowtóra) lub budzi określone bóstwo, nie wywołując jego gniewu na czas zależny od MG i wagi problemu;

50% *Pobranie mocy*: jednorazowo pozwala wyssać z powierzchni ziemi PM do 1000 pkt. na POZ półboga. Uwaga na konsekwencje jego magazynowania!!

60% *Stworzenie półsfery egzystencji*: czasowo (k100 dni na POZ) półbóg tworzy własną półsferę egzystencji, tzn. zaświat, oparty na ojczystej sferze egzystencji z ustalonymi przez półboga (i MG) elementami, do którego prowadzi wejście (brama) znane początkowo tylko półbogowi (i MG);

70% *Boska moc*: czasowe (k100 rund) upodobnienie się do prawdziwego bóstwa, pozwalające władać *Prawdziwą wolą boską* i posiadać *Boską aureolę;*

80% *Uśpienie bóstwa*: jeśli dane bóstwo nie odeprze (min. 3–5 razy z posiadanej aury) tego typu zaklęcia, zapada w tzw. Boski letarg na okres k10 lat +1 rok na POZ półboga.

90% *Uzyskanie nieśmiertelności*: hamuje proces starzenia się organizmu, uniemożliwiając śmierć ze starości lub zwykłych przyczyn, jak choroby, typowe trucizny, itp.

100% *Unicestwienie bóstwa*: jeśli dane bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury) zostaje wtrącone w niebyt na okres k100 lat na POZ półboga lub na zawsze – szansa równa 1% na POZ półboga;



200% *Zapomnienie bóstwa*: jeśli dane bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), ta *przemiana* wymazuje pamięć o nim – inni bogowie lub specyficzne okoliczności mogą do tego nie dopuścić.

Kary boskie (zsyłane w przypadku Zauważenia przez nieprzychylne bóstwa – rzuć k100; obrona półboga przed nimi polega na wykonaniu udanych rzutów na Wl i ZW):

01–20	natychmiastowa śmierć, nim uda się przemiana;
21–40	j.w. oraz utrata doświadczenia z ostatniego POZ;
41–60	j.w. i utrata doświadczenia z k10 POZ (utrata większej ilości PD niż się ma oznacza nieodwracalną eliminację postaci);
61–80	śmierć i zmniejszenie do połowy POZ oraz wszystkich współczynników postaci (nie dotyczy wieku, wzrostu, itp.)
81–99	śmierć poprzez starcie z powierzchni ziemi i wymazanie pamięci o półbogu ze wszystkich umysłów i zapisków – eliminacja półboga;
100	jak wyżej plus pokaranie śmiercią wszystkich przyjaciół, kamratów, wyznawców, itp. (nie musi być natychmiastowe).



Kasta czarodziejska

MAG

(początek opisu – patrz MiM nr 1)

Stronnicy i posiadłości: Mag z POZ 10–14 musi posiadać własną wieżę wraz z tronem magii oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 jego CH). Powyżej POZ 15 musi posiadać siedzibę (np. pałac, zameczek, zamek, itp.) oraz służbę, liczącą min. 10 osób na POZ powyżej 15. POZ 20+ musi mieć wpływ na władzę na pobliskim terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny, zależny od charakteru sposób) innych czarodziei na tym obszarze.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia – patrz MiM nr 1.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Tworzenie znaków magicznych*** – jak astrolog (nr 15)

12 ***Umagicznienie*** – Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie tak, by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa k10 rund, wymaga k100 PM na 1 kg wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi eksplozją użytego PM) rzutu na % UM powyżej 100 pkt. Przedmiot zachowuje magię przez 10 rund + 1 na POZ maga (jeżeli w tym czasie zostanie dokonane udane założenie blokady PM, to zachowuje on tę właściwość na stałe). W prawie identyczny sposób mag może umagiczniać przedmioty w sposób, pozwalający na późniejsze nadawanie specyficznych cech magicznych, ale wymaga to udanego % rzutu na UM powyżej 200 pkt.

13 ***Identyfikacja*** – jak astrolog (zdolność prof. nr 18)

14 ***Wykrycie oczarowania*** – Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy jest ona pod wpływem jakiegoś (bez rozróżnienia) typu sugestii: sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 INT; trwa 1 rundę; możliwe 1 raz na osobę ew. sytuację.

15 ***Rozproszenie magii*** – Pozwala, poprzez kierunkowe wysłanie (maks. 1 m na 10 pkt. UM) Potencjału Magicznego z amuletu na stałe zneutralizować każdą nie zabezpieczoną blokadą PM magię, której łączny PM jest mniejszy od użytego do rozproszenia. Blokada, zabezpieczająca magię może zostać *rozproszona* przez użycie 100-krotnie większej ilości PM niż użyto do jej założenia. W identyczny sposób 10000 razy większy PM jest w stanie rozproszyć magię Przemian Boskich i artefaktów.

16 ***Pozyskanie komponentu*** – Pozwala mechanicznie, przy pomocy noża i wody oddzielić jakiś element (najczęściej magiczny) np. organ ciała czy składnik mieszaniny tak, by można go było wykorzystać później jako komponent – trwa to 1 godz. na kg oddzielanej substancji i wymaga udanego % rzutu na sumę



1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM (przy kilkakrotnym uzyskiwaniu tego samego komponentu w taki sam sposób MG może zwiększyć tę szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się 50% komponentu, ponadto jeśli nie zostanie on oczyszczony, to szansa późniejszego wykonania z niego dobrego ekstraktu jest o połowę mniejsza. (Lista komponentów zostanie zamieszczona w jednym z następnych numerów MiM.)

17 ***Zapożyczenie umiejętności*** – Pozwala magowi na nauczenie się jednej ze średnich (nr 11–18) zdolności profesjonalnych czarnoksiężnika, iluzjonisty lub alchemika oraz na jej używanie odpowiednio do własnego POZ. Mag może zamienić tę zdolność na dodatkową biegłość w broni. Raz wybrana i wyuczona zdolność nie może być już zmieniona.

18 ***Preparowanie mikstur*** – Pozwala porcję esencji tak rozwodnić i spreparować, żeby powstała z tego mikstura zachowała magiczne właściwości użytej esencji – ich wykorzystanie możliwe jest przez 1 rundę po wypiciu mikstury (w przypadku szczególnych efektów przez 1 rundę na POZ maga lub zależnie od MG). Sprawdzenie prawidłowości wykonania mikstury % rzutem na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Nadanie cechy magicznej*** – Pozwala na takie manipulowanie magią, zawartą w specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie, by ten zyskał określoną magiczną zdolność (np. przez odpowiednie pocieranie uaktywniał zawarty w nim czar). Zdolność taka musi być nieskomplikowana i nie może niczego tworzyć ani niszczyć (pozostałe efekty zależą ściśle od MG). Udane nadanie cechy magicznej wymaga poświęcenia k10 godz. oraz wykonania udanego % rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT. Nieudana próba powoduje eksplozję użytego PM. Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.

20 ***Analiza magii*** – W oparciu o posiadaną wiedzę i przy wykorzystaniu odpowiednich komponentów i innych materiałów mag, pracując nieprzerwanie (zależnie od MG lub k10 godzin dziennie) przez k10 lat + rok na poziom trudności może opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił magicznych lub naturalnych sił zła i dobra; sprawia to, że przedmiot jest bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu w ogóle równa się sumie 2/10 UM, 2/100 INT i 2/100 MD, zaś tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób, czyli tak, jak mag sobie życzył i jak to sobie zaplanował. Przedmiot wykonany nieprawidłowo zachowuje się nieobliczalnie, z trudnymi do przewidzenia konsekwencjami jego użycia, np. eksploduje podczas pierwszej próby uaktywnienia. Przy pomocy tej zdolności mag ma identyczną szansę wykonywania innych czynności, związanych z silną magią – takich jak przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów, itp. MG ma pełne prawo dowolnego modyfikowania tej szansy.

CZARNOKSIĘŻNIK

Czarnoksiężnik to czarodziej, którego specjalnością jest wiązanie czystej magii z magią nekromantyczną (czyli czarną – czerpiącą moc ze śmierci, związaną z istotami umarłymi) i który w swych badaniach skupia się na tych właśnie aspektach siły magicznej.

Charakter: Każdy zły (pr.zły, ntr.zły, cht.zły). W niektórych przypadkach (jeśli okoliczności zostaną magicznie zmienione np. przez *Zaklęcie Assanu*) lub gdy czarnoksiężnik sam się na to zdecyduje, MG może zezwolić na posiadanie przez niego innego charakteru, jednak postacie uzyskuje odtąd tylko połowę należnych jej punktów doświadczenia.

Rasy: Tylko ludzie, półelfy, półorki i półolbrzymy, ale wśród tych ostatnich nie spotyka się czarnoksiężników powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Czarnoksiężnik może jednocześnie być wojownikiem, zabójcą, kupcem, kapłanem, astrologiem, magiem, iluzjonistą lub alchemikiem, ew. także rycerzem (żeby rzucać czary musi być bez zbroi) lub złodziejem. W odpowiednich okolicznościach MG może zezwolić na łączenie profesji czarnoksiężnika z profesjami łowcy lub gwardzisty.

Używana broń: jak mag.

Używane zbroje: jak mag.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia czarnoksiężnik nabiera mocy posługiwania się magią i czarami czarnoksięskimi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów, itd. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń, wynikających z INT, MD, UM i PM. Od swych nauczycieli czarnoksiężnik otrzymuje k5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).

Kodeks postępowania: Czarnoksiężnik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi, zła i nekromancji (np. nad martwiakami) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu poszukuje wszystkiego co zwiększy jego moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dba, by jego dorobek nie dostał się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (za wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny i bliskich osób) nie wymienia i nie sprzedaje tych dóbr. Czarnoksiężnicy bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) próbują przejąć kontrolę nad wszelkimi siłami zła i podległymi im istotami, uważając, że moc czarnoksiężnika zależy w zasadniczym stopniu od mocy kontrolowanego zła.

Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników czy martwiaków), a także stowarzyszać się z innymi czarnoksiężnikami.

Stronnicy i posiadłości: Czarnoksiężnik z POZ 10–14 musi posiadać własne lochy, podziemia, itp. wraz o tronem ciemności oraz



pełną liczbę stronników (równą 1/10 jego CH). Po przekroczeniu POZ 15 musi dodatkowo posiadać siedzibę (pałac, zamek, itp.) oraz służbę, liczącą minimum 10 osób na POZ czarnoksiężnika powyżej 15. Powyżej POZ 20 musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie w dowolny sposób innych czarodziei na tym obszarze.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 ***Umiejętność rzucania czarów czarnoksięskich*** – z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi i z pamięci oraz czarów autorytatywnych (jeśli UM są większe od 50 pkt.): sprawdzenie % rzutem na UM (ew. –10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Tworzenie znaków magicznych*** – jak astrolog (zdolność profesjonalna nr 15).

12 ***Umagicznienie*** – jak mag.

13 ***Identyfikacja*** – jak mag.

14 ***Ukrycie witalności*** – jak czarny rycerz (zdolność prof. nr 12).

15 ***Pozyskanie martwiaka*** – jak czarny rycerz (zdolność prof. nr 15).

16 ***Tworzenie figur magicznych*** – jak kapłan.

17 ***Identyfikacja martwiaka*** – jak kapłan (zdolność prof. nr 13).

18 ***Identyfikacja pentagramu*** – Rozpoznawanie rodzaju figur magicznych oraz czarów, zawartych w składających się na nie liniach: sprawdzane % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ twórcy figury; trwa k10 rund; musi być dokonywane z odległości ok. 1 m. W przypadku każdej linii rzut należy powtórzyć; identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Wyssanie PM z martwej materii*** – Umożliwia pobranie raz dziennie PM z martwego ciała (trupa) i przelanie go do amuletu: sprawdzenie % rzutem na UM powyżej 100 pkt.; trwa nieprzerwanie k10 rund. Jednorazowo czarnoksiężnik jest w stanie pobrać z nie zabezpieczonego ciała maksymalnie 1 PM na 100 pkt. Żywotności istoty, którą to ciało było za życia, powodując przy tym, iż ulega ono uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM), które objawia się powolnym rozsypywaniem w proch (ze starości – przed ew. wskrzeszeniem potrzebna jest regeneracja energii życiowej i regeneracja ciała).

20 ***Umagicznienie martwego*** – Pozwala dwukrotnie podnieść Żywotność konkretnego martwiaka oraz również dwukrotnie zwiększyć jego naturalną obronę (skóry, aury, itp.), chociaż nie wpływa to na jego obronę ze ZR, broni, itp. Udane umagicznienie wymaga k100 PM na 100 pkt. ŻYW martwiaka, udanego rzutu na 1/2 UM minus 10 pkt. na typ martwiaka oraz trwa k10 rund + 1 rundę na typ martwiaka. W przypadku niektórych martwiaków umagicznienie może powodować dodatkowe efekty, np. zwiększa antyodporność strachu, *upiornego wycia*, itp.

ILUZJONISTA

Specjalnością iluzjonisty jest łączenie czystej magii z magią oddziałująca na umysł (np. iluzje, miraże, itp.).

Charakter: Każdy.

Rasy: Ludzie, półolbrzymy i gnomy, również półelfy, półorki, hobbici i reptillioni, jednak wśród nich nie spotyka się iluzjonistów powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Iluzjonista w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i siłami umysłu oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu poszukuje wszystkiego, co zwiększa jego moc czarodziejską (nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych, itp.), a z drugiej strony jeszcze bardziej dba, żeby to wszystko nie dostało się w obce ręce. Sprawia to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr nie wymienia i nie sprzedaje. Iluzjoniści słyną z wykonywania najdziwniejszych magicznych i zwykłych sztuczek, dlatego są mile widziani na wielu arystokratycznych dworach.

Łączenie profesji: Iluzjonista może być również wojownikiem, złodziejem, zabójcą, kupcem, kapłanem, astrologiem, magiem, czarnoksiężnikiem, ew. alchemikiem, a w niektórych okolicznościach nawet z łowcą lub gwardzistą.

Używana broń: jak mag.

Używane zbroje: jak mag.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia iluzjonista zyskuje moc posługiwania się magią i czarami iluzjonistycznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów, itp. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń, wynikających z INT, MD, UM i PM. Od swych nauczycieli iluzjonista otrzymuje k5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).

Formacje: jak mag.

Stronnicy i posiadłości: Iluzjonista z POZ 10–14 musi posiadać własny pałacyk wraz z tronem iluzji oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 jego CH). Po przekroczeniu POZ 15 musi dodatkowo posiadać siedzibę (pałac, zameczek, zamek, itp.) oraz służbę, liczącą min. 10 osób na POZ iluzjonisty powyżej 15. Powyżej POZ 20 musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie w dowolny, zależny od charakteru sposób innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 ***Umiejętność rzucania czarów iluzjonistycznych*** – z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi i z pamięci oraz czarów autorytatywnych (jeśli UM są większe od 50 pkt.): sprawdzenie % rzutem na UM (ew. –10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).

Zdolności od 2 do 10 identyczne jak analogiczne zdolności profesjonalne maga.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Tworzenie znaków magicznych*** – jak astrolog (nr 15).

12 ***Odporność na iluzję*** – Naturalna dodatkowa odporność na iluzję, pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed iluzją, jeśli poprzedni był nieudany.



13 ***Identyfikacja oczarowania*** – Pozwala podczas trzymania w rękach głowy jakiejś istoty zorientować się czy jest ona pod wpływem jakiegoś typu sugestii, np. oczarowania, uroku, przejęcia, itp.: sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 INT; trwa 1 rundę. Przeprowadzenie szczegółowego badania (% rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT, trwa 2k10 rund) pozwala rozpoznać cechy tej sugestii lub innych efektów, ubezwłasnowalniających umysł wraz z rozpoznaniem objawów, czasu trwania, sposobu zdjęcia, itp. Możliwe tylko 1 raz na osobę lub sytuację.

14 ***Zdjęcie oczarowania*** – Pozwala na jednorazową próbę (% rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM, trwa 2k10 rund) rozproszenia dowolnej formy uroku , oczarowania, przejęcia, itp.

15 ***Naśladowanie głosu*** – Pozwala na naśladowanie dobrze znanego głosu (min. przez 1 godzinę, % rzut na MD, może być modyfikowany jeśli iluzjonista chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy, itp.).

16 ***Trzeźwość umysłu*** – Raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię na okres 1 rundy na POZ. Jakiekolwiek aktywne działanie iluzjonisty niweluje ten stan.

17 ***Sztuczka*** – Umiejętność wykonania absorbujących uwagę sztuczek kuglarskich: sprawdzana % rzutem na akt. ZR, modyfikowanym w zależności od założonej trudności sztuczki. Osoby przyglądające się sztuczkom są dwukrotnie łatwiej zaskakiwane, ponadto MG może modyfikować stosunek widzów do iluzjonisty (np. dwukrotny rzut na reakcję).

18 ***Identyfikacja*** – jak astrolog (zdolność prof. nr 18)

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Identyfikacja iluzji*** – Umiejętność rozpoznawania kolejnych cech obserwowanej iluzji (itp. form magii): zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie k10 rund i wymaga udanego % rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT minus 1 pkt. na POZ twórcy iluzji – nieudany uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznana funkcja, czar lub zdolność, iluzjonista jest w stanie powiedzieć o niej tylko coś bardzo ogólnego. Ta zdolność nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

20 ***Wessanie PM z iluzji*** – Umożliwia pobranie raz dziennie PM z półrzeczywistej iluzji (o ile nie była w żaden sposób zabezpieczona przed wyssaniem PM) i przelania go amuletu: sprawdzenie % rzutem na UM powyżej 100 pkt.; trwa nieprzerwanie k10 rund. Jednorazowo iluzjonista jest w stanie pobrać PM równy 10 pkt. + 1 pkt. na 10 pkt. PM użytego do stworzenia tej iluzji. *Wessanie PM* powoduje automatycznie zniszczenie iluzji.

ALCHEMIK

Alchemik to specjalista w tworzeniu różnego rodzaju mikstur. Magia alchemiczna służy głównie do analizy substancji i ich przemian, jednakże może być wykorzystywana także do innych celów, np. jako magia bojowa.

Charakter: Każdy.

Rasy: Ludzie, ponadto półelfy, półorki i gnomy, choć nie spotyka się wśród nich alchemików powyżej 15 POZ oraz reptillioni, wśród których nie spotyka się alchemików powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Alchemik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i siłami rządzącymi transmutacją materii oraz dążeniem do zabezpieczenia jej przed dostaniem się w niepowołane ręce . Z tego też powodu poszukuje wszystkiego, co może zwiększyć jego moc czarodziejską (nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dba o to, by to wszystko nie dostało się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr nie wymienia i nie sprzedaje. Alchemicy w swych badaniach najczęściej pracują nad przetwarzaniem próbek (komponentów) z magicznych istot w magiczne, najczęściej płynne (np. mikstury) substancje użytkowe. Z tego też powodu lubią podróżować z grupami awanturników, by zdobyć (przy okazji oczyścić i zakonserwować przed rozkładem) poszukiwane komponenty.

Łączenie profesji: Profesję alchemika można łączyć z profesją wojownika, złodzieja, zabójcy, kupca, kapłana, astrologa, maga, czarnoksiężnika, ew. rycerza lub iluzjonisty, a w ostateczności, jeśli MG zezwoli, nawet łowcy lub gwardzisty.

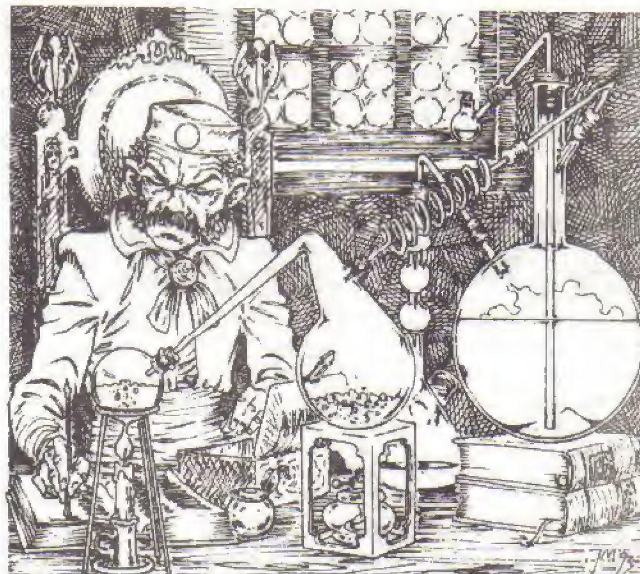
Używana broń: jak mag.

Używane zbroje: jak mag.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia alchemik zyskuje moc posługiwania się magią i czarami alchemicznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń, wynikających z INT, MD, UM i PM. Od swych nauczycieli alchemik otrzymuje k5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).

Formacje: jak mag.

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę np. dom, wieżę, itp. wzbogaconą o pracownię oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH). Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (pałac, zameczek, zamek) oraz służbę, liczącą min. 10 osób na POZ alchemika powyżej 15. Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie, swobodny dostęp do komponentów (kopalnie) oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób, zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).



Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1 ***Umiejętność rzucania czarów alchemicznych*** – z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi i z pamięci oraz czarów autorytatywnych (jeśli UM są większe od 50 pkt.): sprawdzenie % rzutem na UM (ew. –10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).

Zdolności profesjonalne od 2 do 10 identyczne jak analogiczne zdolności maga.

Od 1 poziomu doświadczenia:

11 ***Umagicznienie*** – jak mag (zdolność prof. nr 12)

12 ***Odporność na trucizny*** – Naturalna dodatkowa odporność na trucizny, pozwalająca na wykonanie następnego rzutu obronnego przed trucizną, jeśli poprzedni był nieudany.

13 ***Identyfikacja*** – jak mag.

14 ***Preparowanie wywarów*** – Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres k100 godzin) spreparować wywar (k10 porcji na 10 dkg ziół, % rzut na 1/2 Mądrości dla każdej porcji czy zachowała właściwości zioła), który czasowo (k100 dni, ew. 10-krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.

15 ***Identyfikacja materii*** – Pozwala stwierdzić za pomocą dotyku (przez 2k10 rund, sprawdzenie % rzutem na sumę 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM + ew. 5 pkt. na każde kolejne, udane badanie danej rasy), jakie dana istota ma właściwości magiczne (dotyczy to całej rasy). Alchemik może ustalić (k10 godz., sprawdzenie jak poprzednio) jaka część magicznej istoty, jaki jej organ czy narząd najlepiej nadaje się do wykorzystania jako komponent.

16 ***Pozyskanie komponentu*** – jak mag (zdolność prof. nr 16)

17 ***Preparowanie esencji*** – Pozwala w odpowiednim laboratorium (suche pomieszczenie, szklane naczynia do ekstrakcji, podgrzewanie, czysta woda, kwas) wytworzyć z 3 kg magicznych komponentów, odpowiednio uprzednio przygotowanych (np. oczyszczonych, stężonych) 1 porcję magicznej esencji. Wymaga to poświęcenia 10k10 godzin i sprawdzane jest % rzutem na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 ZR. Jednorazowo alchemik może przetwarzać 1 kg komponentów na 10 używanych odpowiednich naczyń, ale nie więcej niż 1 kg na POZ.

18 ***Preparowanie mikstur*** – jak mag.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19 ***Nadanie cechy magicznej*** – jak mag.

20 ***Analiza magii*** – jak mag.



Następne strony stanowią inaugurację czegoś, co kiedyś, mamy nadzieję, rozrośnie się do rozmiarów zasługującego na swą nazwę, najeżonego kłami i rogami, błyszczącego ostrzami mieczy i polerowanym metalem zbroi, zwalającego z nóg niecnymi zamiarami i promieniującego dobrem BESTIARIUSZA. Na razie początek – cztery potworki, obsadzone w mniej lub bardziej ważnych rolach w przygodzie DEMONICZNA HORDA. Forma, jaką przyjęliśmy dla ich przedstawienia z pewnością ulegnie z czasem pewnym modyfikacjom, jednak jej generalny zamysł zapewne pozostanie – najpierw ogólne informacje o omawianym nieboreczu, potem trochę papki na temat wyglądu i zwyczajów, a na końcu, w formie wynaturzonych tabelek, bardziej szczegółowe, nadające się do natychmiastowego użytku dane osobników na kolejnych szczeblach rozwoju – od stadium larwalnego do okazów w pełni dojrzałych i najgroźniejszych. Przykro nam, że w tej chwili nie wszystko będzie dla Was zrozumiałe i możliwe do wykorzystania (np. SKARBY) – dusimy się po prostu z braku miejsca. Postaramy się na sprawy niejasne rzucić trochę światła w przyszłym numerze.

GOBLIN NIZINNY

RASA: Gobliny nizinne; **CHAR:** pr.zły, ntr.zły;
WZROST: 120 - 170 cm; **WAGA:** 40 - 90 kg
ŻYW 90; **SF** 40; **ZR** 20; **SZ** 20; **INT** 30; **MD** 40; **UM** 10; **CH** 5; **PR** 5;
ZBROJE: 1. własna skóra: OB 5 pkt., WYP 20kł/20tn/20ob;
2. zewnętrzne: kurtkowe typowa i ciężka; kurtkowo-metalowana ciężka; łuskowe typowa i ciężka; łuskowo-metalowana ciężka; tarcze drewniane mała, normalna i ciężka; tarcza metalowa duża;
BROŃ: 1. topory: biegłość +10 pkt., SKUT 130tn, OB +8; opóźnienie 4sg; uszk. x2;
2. maczeta: SKUT 90tn, OB +16, opźn. 2sg;
3. dzida: bgł. +5 pkt., SKUT 100kl, OB +21, opźn. 2sg;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +10; 6: +10; 7: +10; 8: +20; 9: +10;



WYGLĄD:

Gobliny nizinne należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach, co upodabnia je do orków, aczkolwiek bardzo odróżnia je niski wzrost i masywność ciała, co z kolei upodabnia je do krasnoludów. Ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest szczeciniastymi, kręconymi, krótkimi włosami, nie tworzącymi jednak futra. Twarz mają raczej okrągłą, o wydatnych, jakby nabrzmiałych policzkach i wargach oraz o nieco zbyt dużych zębach (szczególnie kłach).

TRYB ŻYCIA:

Gobliny nizinne żyją do 100 lat i najczęściej są żołnierzami, złodziejami (także zabójcami i kupcami) lub klerykami (astrologowie do 10 POZ). Czasem , jaednak bardzo rzadko można wśród nich spotkać alchemików i iluzjonistów (do 10 POZ). Żyją najczęściej w licznych społecznościach, strukturą przypominających wioski. Ich mężczyźni odznaczają się ogromną ruchliwością i agresywnością. Rodziny golinów są nadzwyczaj liczne, tym bardziej, że panujący u nich system haremowy umożliwia samicom wspólną opiekę nad dziećmi. Nieżonaci mężczyźni najczęściej zbierają się w bandy (w stronach cywilizowanych tworzą oddziały typuy wojskowego), które poza wojacką mają za zadanie zapewnienie żywności reszcie społeczności. Najczęściej władzę wśród nich dzierży najsilniejszy i najbogatszy goblin, którego doradcami jest rada starszych, aczkolwiek bardzo skłonni są poddawać się władzy istot silniejszych, np. orków, ogrów, gigantów czy nawet smoków.

Gobliny bardzo rzadko podejmują otwartą walkę - praktycznie czynią to tylko podczas obrony swych siedzib. Ich ulubionym stylem walki są zasadzki (szczególnie nocne) i walka podjazdowa, stąd dość dużą część ich oddziałów stanowią łowcy. Najbardziej znane ich jednostki to "czambuły" - szybko poruszający się po dużych terenach jeźdźcy wargów.

WYSTĘPOWANIE:

Gobliny nizinne zamieszkują najczęściej obszary o klimacie umiarkowanym. Na terenach cywilizowanych tworzą warowne wioski.

* Małe szpiegowskie grupy tworzy najczęściej 1-5 starszych wojowników (2-4 POZ) z dowódcą (6-8 POZ).
* Do patrolowania terenów znajdujących się blisko wiosek wystawiane są najczęściej hordy składające się ze 2k10 wojowników (4 POZ + weteran dowódca).
* Z powodu licznych starć z innymi rasami częściej spotykane są oddziały liczące k100 zdolnych do walki goblinów, składające się z młodocianych kadetów (0 POZ), typowych wojowników (4 POZ) lub weteranów (8 POZ).
* Typowy czambuł składa się z 2k10 jeźdźców na wargach (6-10 POZ).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* Infrawizja 2/10 SZ (%).

GOBLIN NIZINNY (Wojownicy)

MŁODY WOJOWNIK; **POZ** 0; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** ★; 1A1; **PDośw.** 3
ŻYW 105; SF 105; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 80; UM 35; CH 20; PR 5; WI 25; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-38; 2-31; 3-25; 4-38; 5-23; 6-50; 7-50; 8-60; 9-50; 10-35; AMg 0
BROŃ 1: topór typ.; bgł. 70, TR 86; opźn. 4; SKUT 94tn; OB +4; SP B; AT 2
BROŃ 2: maczeta; bgł. 70, TR 86; opźn. 2; SKUT 63tn; OB +8; SP B; AT(2)
ZBROJA: kurt.typ.; t.dr.m.; OGR –,1/2; OB bl./dal. 38/34 ; WYP 40/60/65

KADET; **POZ** 2; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** ★; 5A1; **PDośw.** 9
ŻYW 113; SF 126; ZR 67; SZ 67; INT 57; MD 85; UM 37; CH 32; PR 17; WI 25; ZW 3
ODPORNOŚCI: 1-48; 2-40; 3-34; 4-47; 5-32; 6-58; 7-58; 8-68; 9-58; 10-43; AMg 0
BROŃ 1: topór typ.; bgł. 76, TR 96; opźn. 4; SKUT 161tn; OB +8; SP B; AT 2
BROŃ 2: maczeta; bgł. 76, TR 96; opźn. 2; SKUT 122tn; OB +16; SP B; AT(2)
BROŃ 3: dzida; bgł. 65, TR 85; opźn. 2; SKUT 82kł; OB +10; SP B; AT(2)
ZBROJA: kurt.c.; t.dr.nrm.; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 59/51; WYP 55 /115/85

STARSZY KADET; **POZ** 4; **CHAR** pr.zły; **SKARB:** ★★; 10A1; **PDośw.** 13
ŻYW 121; SF 140; ZR 73; SZ 73; INT 59; MD 89; UM 39; CH 44; PR 29; WI 25; ZW 3
ODPORNOŚCI: 1-52; 2-45; 3-38; 4-51; 5-36; 6-66; 7-66; 8-76; 9-66; 10-51; AMg 0
BROŃ 1: topór typ.; bgł. 87, TR 107; opźn. 4; SKUT 165tn; OB +8; SP2B; AT 2
BROŃ 2: maczeta; bgł. 82, TR 102; opźn. 2; SKUT 125tn; OB +16; SP B; AT(2)
BROŃ 3: dzida; bgł. 71, TR 92; opźn. 2; SKUT 85kł; OB +10; SP B; AT(2)
ZBROJA: kurt.-met.c.; t.dr.nrm.; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 61/53; WYP 65/125/85

WETERAN; **POZ** 6; **CHAR** pr.ntr.; **SKARB:** ★★; 15A2; **PDośw.** 29
ŻYW 129; SF 170; ZR 89; SZ 89; INT 71; MD 103; UM 41; CH 56; PR 41; WI 25; ZW 3
ODPORNOŚCI: 1-60; 2-53; 3-45; 4-58; 5-43; 6-75; 7-75; 8-85; 9-75; 10-60; AMg 0
BROŃ 1: topór typ.; bgł. 128, TR 154; opźn. 4; SKUT 237tn; OB +12; SP 2B; AT 2
BROŃ 2: maczeta; bgł. 128, TR 154; opźn. 2; SKUT 177tn; OB +24; SP 2B; AT(3)
BROŃ 3: dzida; bgł. 112, TR 138; opźn. 2; SKUT 142kł; OB +21; SP B; AT(2)
ZBROJA: łusk.typ.;t.dr.nrm.; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 70 /58; WYP 80/130/ 90

STARY WETERAN; **POZ** 8; **CHAR** pr.ntr.; **SK.:**★★; 20A2,3B1,1D1(m2),1F1; **PD** 35
ŻYW 140; SF 180; ZR 95; SZ 95; INT 73; MD 107; UM 53; CH 88; PR 73; WI 35; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-67; 2-61; 3-53; 4-65; 5-50; 6-82; 7-82; 8-92; 9-82; 10-57; Amg 0
BROŃ 1: topór typ.; bgł.144, TR 171; opźn. 4; SKUT 240tn; OB +12; SP S; AT 3
BROŃ 2: maczeta; bgł.134, TR 161; opźn. 2; SKUT 180tn; OB +24; SP2B; AT(3)
BROŃ 3: dzida; bgł.118, TR 145; opźn. 2; SKUT 145kł; OB +21; SP B; AT(3)
ZBROJA: łusk.c.; t.dr.d.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 82 /70; WYP 105/150/110

LORD; **POZ** 10; **CHAR** pr.ntr.; **SK.:** ★★; 50A3,15B2,10C1,10D1(m2),10F2; **PD** 85
ŻYW 148; SF 220; ZR 111; SZ 111; INT 85; MD 121; UM 65; CH 140; PR 95; WI 40; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-75; 2-69; 3-61; 4-72; 5-57; 6-92; 7-92; 8-102; 9-92; 10-77; AMg 0
BROŃ 1: topór typ.; bgł.160, TR 193; opźn. 4; SKUT 250tn; OB +12; SP S; AT 3
BROŃ 2: maczeta; bgł.160, TR 193; opźn. 2; SKUT 190tn; OB +24; SP S; AT(4)
BROŃ 3: dzida; bgł.134, TR 167; opźn. 2; SKUT 205kł; OB +31; SP B; AT(2)
ZBROJA: łusk.-met.c.;t.met.d.; OGR.1/3,1/3; OB bl./dal. 97/85; WYP 135/180/130

OGRE

RASA: Ogry; **CHAR** ntr.zły, cht.zły;
WZROST: 1,75-2,25 m; **WAGA:** 100-150 kg;
ŻYW 240; **SF** 140; **ZR** 20; **SZ** 20; **INT** 30; **MD** 30; **UM** 10; **CH** 10; **PR** 20;
ZBROJE: 1. własna skóra: OB 12; WYP 50kł/50tn/50ob;
2. zewnętrzne: grube skóry i futra zwierzęce; tarcze drewniane;
BROŃ: 1. maczugi: biegłość +10 pkt.; SKUT 150ob; OB +16; opźn. 8 sg.; uszk. x3;
2. pały: SKUT 80ob; OB +32; opźn. 5 sg.;
3. pięści: biegłość +5 pkt.; SKUT 70ob; OB +8; opźn. 3 sg.;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: +10; 5: +10; 6: +10; 7: +10; 8: +10; 10: +10.

WYGLĄD:

Ogry należą do ssaków o humanoidalnej, lekko zgarbionej postawie. Swym wyglądem przypominają bardzo krępych, grubych, prymitywnych ludzi. Od tych ostatnich odróżnia je jednak wyższy wzrost i głowa o prymitywnych cechach, charakterystycznych dla przodków ludzi (z wyjątkiem uszu, które są lekko szpiczaste). Ciało ogrów wyróżnia się grubą, dość gęsto owłosioną skórą i ciemną karnacją. Duża warstwa podskórnego tłuszczu powoduje, że są one odporne na chłód i lekkie urazy.

Ogry ubrają się najczęściej w niedbale przewieszone grube skóry zwierzęce z zawieszoną w poprzek dużą skórzaną torbą. W stronach cywilizowanych i w służbie u innych ras dbają jednak o swój ubiór, korzystając często nawet ze zbroi.

TRYB ŻYCIA:

Ogry żyją do 200 lat, ale dojrzałość osiągają już w wieku 15 lat. Najczęściej zajmują się wojaczką i polowaniami (szczególnie na opasy, ale nie gardzą też i mięsem ras humanoidalnych). Z tego też powodu najczęściej są wojownikami, łowcami i barbarzyńcami. W stronach cywilizowanych spotykani są wśród nich także gwardziści, złodzieje, kupcy, a nawet wszelacy klerycy (do 10 POZ) czy iluzjoniści (do 10 POZ).

Żyją najczęściej w społecznościach klanowych, przypominających strukturą małe wioski. Każdy klan rządzony jest zwykle przez radę Lordów, której głową z reguły jest ogre najstarszy wiekiem. Ochroną siedziby zajmują się samice, a także rzadko opuszczający wioskę Lordowie, z których każdy dysponuje osobistą obstawą w postaci garów - ogrów-weteranów.

Poza swe siedziby ogry najczęściej wychodzą w małych bandach, które poza wojaczką (najczęściej jest to grabienie karawan i zewnętrzna obrona własnych siedzib) mają za zadanie zapewnić wyżywienie reszcie społeczności.

Mężczyźni odznaczają się ogromną agresywnością i pewnością siebie. Zwykle podejmują otwartą walkę, próbując swą siłą zmusić przeciwnika do ucieczki i zadowalając się ofiarami starcia i ew. porzuconym majątkiem.

WYSTĘPOWANIE:

Ogry zamieszkują wszelkie niezbyt gorące obszary, najczęściej jednak z dala od większych akwenów wodnych. W dzikich stronach swe siedziby najczęściej zakładają w jaskiniach czy w zdobytych cudzych wioskach. W stronach cywilizowanych zamieszkują okolice miast, często wtapiając się w miejskie społeczności i cywilizując. Jest to szczególnie widoczne na północnym zachodzie Orkusa Wielkiego, gdzie jedno z miast (Ogra-gar) do tego stopnia zostało przez nich zaludnione, że potocznie mówi się, iż jest to stolica ogrów (dysponuje np. własnymi ogrowymi oddziałami wojska).

* Najczęściej spotykani są w bandach liczących 2k10 osobników (6 POZ), z których jeden lub dwóch to stare ogry (8 POZ).
* Większe hordy (2-6 POZ) lub oddziały wojskowe (6 POZ) liczą średnio od 50 do 150 osobników plus dowódcy (10 POZ).
* Małe siedziby liczą najczęściej w granicach 50 osobników, zaś większe (z wyjątkiem miejskich) 100-500.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* Infrawizja 2/10 SZ (%).
* Przetrącanie - wojownicy jako zdolność zapożyczoną posiadają umiejętność zamaszystego uderzenia bronią obuchową. Jeśli ofiara nie wykona naturalnego uniku (% rzut na akt. ZR minus 1 pkt. na POZ wojownika), otrzymuje podwójne obrażenia; udany unik całkowicie chroni przed zranieniem.

OGRE (Wojownicy)

MŁODA SAMICA; **POZ** 0; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** ★★★; 5A1; **PDośw.** 9
ŻYW 270; SF 220; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 70; UM 40; CH 45; PR 55; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-35; 2-52; 3-30; 4-55; 5-40; 6-79; 7-79; 8-79; 9-69; 10-64; AMg 0
BROŃ 1: pała; bgł. 71; TR 99; opźn. 5; SKUT 95ob; OB +16; SP B; AT 2(?)
BROŃ 2: maczuga; bgł. 71; TR 99; opźn. 8; SKUT 130ob; OB +8; SP B; AT(1)
BROŃ 3: pięści; bgł. 66; TR 94; opźn. 3; SKUT 90ob; OB +4; SP B; AT(1)
ZBROJA: nie ma; OGR –,–; OB bl./dal. 38/22; WYP 50/50/50

MŁODY SAMIEC; **POZ** 2; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** ★★★; 5A1; **PDośw.** 19
ŻYW 286; SF 240; ZR 66; SZ 66; INT 57; MD 74; UM 42; CH 55; PR 65; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-43; 2-59; 3-37; 4-62; 5-47; 6-88; 7-88; 8-88; 9-78; 10-73; AMg 0
BROŃ 1: pała; bgł. 77; TR 108; opźn. 5; SKUT 140ob; OB +32; SP B; AT 2(?)
BROŃ 2: maczuga; bgł. 77; TR 108; opźn. 8; SKUT 210ob; OB +16; SP B; AT(1)
BROŃ 3: pięści; bgł. 72; TR 102; opźn. 3; SKUT 95ob; OB +4; SP B; AT(1)
ZBROJA: gruba skóra zwierz.; OGR –,1/2; OB bl./dal. 81/49; WYP 75/100/120

SAMICA; **POZ** 4; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** ★; 5A1; **PDośw.** 32
ŻYW 302; SF 260; ZR 72; SZ 72; INT 59; MD 78; UM 44; CH 65; PR 75; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-50; 2-67; 3-44; 4-69; 5-54; 6-96; 7-96; 8-96; 9-86; 10-81; AMg 0
BROŃ 1: pała; bgł. 83; TR 116; opźn. 5; SKUT 145ob; OB +32; SP B; AT 2(?)
BROŃ 2: maczuga; bgł. 83; TR 116; opźn. 8; SKUT 215ob; OB +16; SP B; AT(1)
BROŃ 3: pięści; bgł. 78; TR 111; opźn. 3; SKUT 135ob; OB +8; SP B; AT(1)
ZBROJA: gruba skóra zwierz.; OGR. –,1/2; OB bl./dal. 87/55; WYP 75/100/120

SAMIEC; **POZ** 6; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** ★★; 10A1; 5B1; **PDośw.** 54
ŻYW 318; SF 300; ZR 88; SZ 88; INT 71; MD 92; UM 56; CH 85; PR 95; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-59; 2-76; 3-52; 4-77; 5-62; 6-107; 7-107; 8-107; 9-97; 10-92; AMg 0
BROŃ 1: pała; bgł. 114; TR 153; opźn. 5; SKUT 155ob; OB +32; SP B; AT(2)
BROŃ 2: maczuga; bgł. 119; TR 158; opźn. 8; SKUT 225ob; OB +16; SP 2B; AT 1
BROŃ 3: pięści; bgł. 109; TR 148; opźn. 3; SKUT 145ob; OB +8; SP B; AT(1)
ZBROJA: gruba skóra zwierz.; OGR –,1/2; OB bl./dal. 87/71; WYP 75/100/120

STARY SAMIEC; **POZ** 8; **CHAR** cht.zły; **SKARB:** ★★; 15A2; 10B1; **PDośw.** 73
ŻYW 340; SF 320; ZR 94; SZ 94; INT 73; MD 96; UM 58; CH 95; PR 105; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-66; 2-84; 3-59; 4-84; 5-69; 6-116; 7-116; 8-116; 9-106; 10-101; AMg 0
BROŃ 1: maczuga; bgł.135; TR 176; opźn. 8; SKUT 305ob; OB +24; SP S; AT 1
BROŃ 2: pała; bgł.120; TR 161; opźn. 5; SKUT 160ob; OB +32; SP B; AT(2)
BROŃ 3: pięści; bgł.115; TR 156; opźn. 3; SKUT 150ob; OB +8; SP B; AT(1)
ZBROJA: futro zwierz.; OGR –,1/3; OB bl./dal. 98/74; WYP 110/150/190

LORD; **POZ** 10; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** ★; 25A5; 15B1; 5C1; 5D1(m2); **PD** 135
ŻYW 360; SF 360; ZR 110; SZ 110; INT 95; MD 120; UM 70; CH 140; PR 125; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-78; 2-96; 3-69; 4-94; 5-79; 6-127; 7-127; 8-127; 9-117; 10-112; AMg 0
BROŃ 1: maczuga; bgł.141; TR 188; opźn. 8; SKUT 315ob; OB +24; SP S; AT(1)
BROŃ 2: pała; bgł.141; TR 188; opźn. 5; SKUT 170ob; OB +48; SP S; AT 3
BROŃ 3: pięści: bgł.126; TR 173; opźn. 3; SKUT 195ob; OB +12; SP 2B; AT(1)
ZBROJA: futro zw.; tarcza drew.; OGR –,1/3; OB bl./dal. 173/125; WYP 110/150/190

GAR; **POZ** 12; **CHAR** pr.zły; **SKARB:** ★; 55A5; 45B1; 35C1; 25D1(m2); **PD** 182
ŻYW 400; SF 400; ZR 100; SZ 100; INT 77; MD 110; UM 70; CH 130; PR 105; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-82; 2-85; 3-89; 4-99; 5-84; 6-140; 7-140; 8-140; 9-130; 10-125; AMg 0
BROŃ 1: maczuga; bgł.147; TR 188; opźn. 8; SKUT 325ob; OB +24; SP S; AT(1)
BROŃ 2: pała; bgł.147; TR 188; opźn. 5; SKUT 180ob; OB +48; SP S; AT 3
BROŃ 3: pięści; bgł.142; TR 173; opźn. 3; SKUT 205ob; OB +12; SP S; AT(1)
ZBROJA: futro zw.; tarcza drewn.; OGR –,1/3; OB bl./dal. 163/115; WYP 110/150/190

SMOK BŁOTNY

RASA: Smok błotny; **CHAR:** ntr.ntr. (rzadko ntr.db. lub ntr.zły);
WIELKOŚĆ: 3-6 metrów długości; **WAGA:** 150-400 kg
ŻYW 300; **SF** 100; **ZR** 30; **SZ** 60; **INT** 50; **MD** 20; **UM** spec.; **CH** 20; **PR** 20;
ZBROJA: łuska: OB 24 pkt.; WYP 60kł/60tn/90ob;
BROŃ: 1. pysk: biegłość +10 pkt., SKUT 80kł, OB +14;
2. **łapy:** biegł. +5 pkt., SKUT 40tn, OB +10;
3. **ogon:** podcinanie;
4. **skrzydła:** SKUT 10ob, OB +6;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +10; 2: +10; 3: +10; 6: +35; 7: +35; 8: +15; 9: +15; 10: +35;



WYGLĄD:

Smok błotny należy do grupy małych smoków. Ten gad na pierwszy rzut oka przypomina dużego jaszczura z długą, giętką szyją, wysokim tułowiem i dużymi, błoniastymi skrzydłami, które normalnie nosi złożone. Szyja, tułów i ogon zajmują po około 1/3 długości ciała. Głowa smoka błotnego jest wydłużona, opancerzona tarczkami i o mocno uzębionym pysku. W odróżnieniu od większości innych smoków jego głowa jest w miarę gładka, a więc nie posiada grzebieni, rogów i guzków. Bardzo charakterystyczne są łapy tego smoka – masywne, dość krótkie, opatrzone mocnymi, spiętymi błoną pławną pazurami. Rozpostarte skrzydła przypominają w kształcie orle, są jednak błoniaste.

Ciało smoka błotnego pokryte jest w większości twardą, elastyczną łuską, jedynie brzuch pokryty jest łuską nieco bardziej miękką. Ta cecha odróżnia wszystkie małe smoki od ich większych, magicznych kuzynów, u których zamiast łusek występują tarczki. Kolor ciała tego gada jest oliwkowo-brunatny, przypominający trochę kolor bagien.

TRYB ŻYCIA:

Smok błotny to typowo dzienny, ziemnowodny gad, posiadający jednak zdolność latania. Żywi się dużymi ptakami, rybami oraz wszelkimi ssakami. Mimo to jednak tylko duże smoki są w stanie napaść na ssaki wielkości człowieka. W pobliżu swoich bagiennych legowisk czasami polują stadnie, a wtedy potrafią zaatakować niewielki oddział, np. poczet rycerski, małą karawanę lub grupę awanturników. Starsze osobniki poza ciałami ofiar zbierają też cenniejsze przedmioty, a szczególnie magiczne księgi.

Legowiska błotnych smoków należą do najlepiej ukrytych i zabezpieczonych przed intruzami. Są to przeważnie duże nory, często wielkości sporej komnaty, do których jedyne wejście znajduje się kilka metrów pod powierzchnią bagna. Jedynym sposobem dostania się do takiej nory jest jej dokładne zlokalizowanie i dokopanie się do niej od góry. Nory najczęściej znajdują się pod samotnymi i suchymi wysepkami na bagnach.

Ulubionym sposobem polowania smoka błotnego jest zaczajenie się w toni bagna i nagłe wyskakiwanie na zaskoczoną ofiarę. Starsze smoki starają się wciągnąć w głąb bagna i utopić schwytane pyskiem ofiary. Ciężko ranny smok błotny najczęściej stara się ukryć w toni bagna i wrócić do swego legowiska.

Wiele starszych osobników potrafi posługiwać się magią iluzjonistyczną, co często wykorzystują do polowania i ukrywania swych siedzib. Niekiedy dla poznania jej tajników są w stanie współpracować z inteligentnymi humanoidami, dzięki czemu często uczą się ich języków. Niekiedy nawet dochodzi do zawiązania bardzo trwałych i szczerych przyjaźni, szczególnie, że stare samce mają bardzo łagodny i spokojny charakter.

Smoki błotne żyją około 200 lat. Standartowo posługują się językiem zwanym przez ludzi mową małych smoków (3 stopień trudności). Dodatkowo niektóre, szczególnie starsze osobniki mają szansę (3–5% na POZ) znajomości również jakichś innych, miejscowych języków (np. wspólny czy orkowy).

WYSTĘPOWANIE:

Smoki błotne zamieszkują większe bagna, trzęsawiska lub podmokłe torfowiska. Z tego powodu spotykane są od zatok morskich aż po wyżyny. Czasem, jednak dość rzadko można się na nie natknąć w częściowo zalanych wodą jaskiniach i labiryntach.

Smoki błotne należą do najbardziej pospolitych i najliczniej występujących smoków. Spotyka się je zarówno pojedynczo (1–2 z 6–12 POZ), jak i w wielorodzinnych zbiorowiskach (2k10 z 0–12 POZ). Legendy mówią o ich ogromnej mnogości na wielkich, starych bagnach (100 x 1k10 sztuk z POZ 0–20).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* umiejętność pływania i nurkowania w bagnie (z prędkością 1/10 aktualnej SZ, liczonej w metrach/rundę) – nie są wciągane przez bagno;
* mimikra – potrafią w ciągu 1–5 rund zmienić barwę ciała tak, by nie odróżniała ich od bagiennego podłoża;
* umiejętność zaskakiwania podczas wynurzania się z bagna (zaskoczenie na 1/2 akt. SZ) – jeśli był niewidoczny;
* szansa 5% na POZ (sprawdzane 1 raz na każdym POZ), że smok wyuczy się zdolności iluzjonisty (rzuca czary, jeśli je zdobędzie) – nie może jednocześnie rzucać czaru i atakować;
* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ – pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej;
* latanie – za pomocą skrzydeł z prędkością 1/2 akt. SZ liczonej w metrach na rundę (wzlot trwa 2 rundy);
* podcinanie – po udanym trafieniu ogonem (premia do TR tym sposobem +15 pkt.), ofiara musi wykonać % rzut na akt. ZR lub upada; smok nie może atakować ogonem stojących z przodu;
* ogłuszanie skrzydłami – w stosunku do osób będących w zasięgu bliskim lub średnim (0 lub 1) i to tylko zamiast ataku łapami (oczywiście gdy stoi na ziemi); po udanym Trafieniu ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr 4 (szok) zmniejszoną o 2 pkt./POZ smoka lub upada ogłuszona na 1k10 rund.

SMOK BŁOTNY

MŁODZIK; POZ 0; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB:** ★; 1B1; 1E1(m1); **PDośw.** 15
ŻYW 350; SF 180; ZR 70; SZ100; INT 90; MD 45; UM 50; CH 45; PR 60; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-55; 2-50; 3-45; 4-35; 5-35; 6-93; 7-93; 8-73; 9-73; 10-93; AMg 0
BROŃ 1: pysk; bgł. 71, TR 96; opźn. 3; SKUT 85kł; OB +7; SP B; AT 1
BROŃ 2: łapy; bgł. 66, TR 91; opźn. 3; SKUT 65tn; OB +10; SP B; AT 2
BROŃ 3: skrzydła; bgł. 66, TR 91; opźn. 3; SKUT 50ob+sp.; OB +12; SP B; AT (2)
ZBROJA: łuska: OGR –,–; OB bl./dal. 61/44; WYP 60/60/90

MŁODY SAMIEC; POZ 2; **CHAR** ntr.ntr.; **SK.:** ★; 1A1; 3B3; 1C1; 4E1(m1); **PD** 26
ŻYW 380; SF 190; ZR 80; SZ106; INT 94; MD 47; UM 56; CH 55; PR 70; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-61; 2-57; 3-52; 4-42; 5-42; 6-102; 7-102; 8-82; 9-82; 10-102; AMg 0
BROŃ 1: pysk: bgł. 77, TR 104; opźn. 3; SKUT 127kł; OB +14; SP B; AT 1
BROŃ 2: łapy: bgł. 72, TR 99; opźn. 3; SKUT 67tn; OB +10; SP B; AT 2
BROŃ 3: skrzydła: bgł. 72, TR 99; opźn. 3; SKUT 52ob+sp.; OB +12; SP B; AT (2)
ZBROJA: łuska; OGR –,–; OB bl./dal. 78 /54; WYP 60/60/90

MŁODA SAMICA; POZ 4; **CHAR** ntr.ntr.; **SK.:** ★; 3A1; 5B5; 3C3; 5E2(m1); **PD** 47
ŻYW 410; SF 200; ZR 90; SZ 112; INT 98; MD 49; UM 62; CH 65; PR 80; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-70; 2-65; 3-60; 4-50; 5-50; 6-111; 7-111; 8-91; 9-91; 10-111; AMg 0
BROŃ 1: pysk; bgł. 88, TR 117; opźn. 3; SKUT 130kł; OB +14; SP 2B; AT 1
BROŃ 2: łapy; bgł. 78, TR 107; opźn. 3; SKUT 90tn; OB +20; SP B; AT 2
BROŃ 3: skrzydła; bgł. 78, TR 107; opźn. 3; SKUT 70ob+sp.; OB +24; SP B; AT (2)
ZBROJA: łuska; OGR –,–; OB bl./dal. 98/64; WYP 60/60/90

DOROSŁY SAMIEC; POZ 6; **CHAR** ntr.ntr.; **SK.:** ★; 3A3;7B7;5C5;7E1(m1); **PD** 85
ŻYW 440; SF 260; ZR 110; SZ 128; INT 114; MD 61; UM 93; CH 85; PR100; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-80; 2-75; 3-69; 4-59; 5-59; 6-125; 7-125; 8-105; 9-105; 10-125; AMg 0
BROŃ 1: pysk; bgł. 129, TR 166; opźn. 3; SKUT 185kł; OB +21; SP S; AT 2
BROŃ 2: łapy; bgł. 108, TR 145; opźn. 3; SKUT 105tn; OB +20; SP 2B; AT 2
BROŃ 3: skrzydła; bgł. 103, TR 140; opźn. 3; SKUT 85ob+sp.; OB +24; SP B; AT (2)
ZBROJA: łuska: OGR –,–; OB bl//dal. 127/86; WYP 70/70/100

DOROSŁA SAMICA; POZ 8; **CHAR** ntr.zły; **SK.:** ★; 5A3;9B9;7C7;9E1(m1); **PD** 105
ŻYW 460; SF 280; ZR 120; SZ 134; INT 120; MD 63; UM 99; CH 95; PR 110; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-89; 2-82; 3-76; 4-66; 5-66; 6-134; 7-134; 8-109; 9-109; 10-134; AMg 0
BROŃ 1: pysk; bgł. 135, TR 175; opźn. 3; SKUT 190kł; OB +21; SP S; AT 2
BROŃ 2: łapy; bgł. 114, TR 154; opźn. 3; SKUT 110tn; OB +20; SP 2B; AT 2
BROŃ 3: skrzydła; bgł. 109, TR 149; opźn. 3; SKUT 90ob+sp.; OB +24; SP B; AT (2)
ZBROJA: łuska: OGR –,–; OB bl./dal. 140/99; WYP 80/80/110

STARY SAMIEC; POZ 10; **CHAR** ntr.db.; **SK.:** ★; 5A5;11B11;9C9;9E2(m1); PD 170
ŻYW 500; SF 320; ZR 140; SZ 150; INT 136; MD 75; UM 120; CH 115; PR 130; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-90; 2-83; 3-76; 4-76; 5-76; 6-112; 7-112; 8-112; 9-112; 10-112; AMg 0
BROŃ 1: pysk; bgł. 151, TR 197; opźn. 4; SKUT 200kł; OB +21; SP S; AT 2
BROŃ 2: łapy; bgł. 140, TR 186; opźn. 4; SKUT 140tn; OB +30; SP S; AT 3
BROŃ 3: skrzydła; bgł. 125, TR 171; opźn. 4; SKUT 100ob+sp.; OB +24; SP B; AT (2)
ZBROJA: łuska: OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 107/56; WYP 100/100/130

STARA SAMICA; POZ 12; **CHAR** ntr.zły; **SK.:** ★;7A5;13B13;11C11;10E2(m1); PD 198
ŻYW 520; SF 360; ZR 150; SZ 156; INT 142; MD 77; UM 130; CH 125; PR 140; WI 0; ZW 0
ODPORNOŚCI: 1-97; 2-91; 3-83; 4-83; 5-83; 6-123; 7-123; 8-123; 9-123; 10-123; AMg 0
BROŃ 1: pysk; bgł. 157, TR 208; opźn. 4; SKUT 210kł; OB +21; SP S; AT 2
BROŃ 2: łapy; bgł. 152, TR 203; opźn. 4; SKUT 150tn; OB +30; SP S; AT 3
BROŃ 3: skrzydła; bgł. 131, TR 172; opźn. 4; SKUT 115ob+sp.; OB +36; SP B; AT (2)
ZBROJA: łuska; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 118/67; WYP 120/120/150

WARG

RASA: Warg; **CHAR:** ntr.zły (niekiedy inny);
WIELKOŚĆ: 150–200 cm długości; **WAGA:** 80–180 kg
ŻYW 140; **SF** 60; **ZR** 50; **SZ** 30+; **INT** 20+; **MD** 0; **UM** 0; **CH** 25; **PR** 20;
ZBROJA: własna skóra: OB 5 pkt.; WYP 15kł/25tn/35ob
BROŃ: pysk: biegłość +20 pkt.; SKUT 80kł; OB +20; opźn. 2 sg;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +10; 2: +10; 3: +10; 4: +10; 8: +10; 9: +10;

WYGLĄD

Warg to duży ssak z rodziny psowatych. Jego wielkość odpowiada rozmiarom kucyka. Odznacza się mocną sylwetką, wydłużonym tułowiem z wąską klatką piersiową, długimi kończynami i puszystym ogonem, nieco krótszym od połowy długości ciała. Sierść długa, puszysta i płowa, raczej jednobarwna, barwy od srebrzystej do czarnej. Czaszka masywna, wysoka, z dobrze rozwiniętymi, długimi kłami i silnymi łamaczami.

TRYB ŻYCIA

Aktywny w nocy, chociaż w odludnych okolicach poluje również za dnia. Prowadzi koczowniczy tryb życia i tylko w okresie wychowu młodych przebywa dłużej w jednej okolicy. Gdy brakuje pożywienia, łączy się w stada prowadzone przez stare samce. W tym czasie poluje zespołowo, najczęściej na wszelkiego rodzaju kopytne i pojedyncze zwierzęta, aczkolwiek nie gardzi także grupkami humanoidów czy mniejszymi potworami. Biega szybko i wytrwale. Często kręci się w pobliżu różnych oddziałów, wiosek i karawan, napadając na oddalających się od grupy.

Wargi pojmane do niewoli dają się oswajać jeżeli zapewni im się odpowiednią opiekę i zrozumienie ich krwiożerczych potrzeb. Cechę tę z powodzeniem wykorzystują gobliny, dzięki czemu wiele wargów jest tresowanych jako wierzchowce. Taki duet, goblin–warg, łączy czasami coś więcej niż tylko przyjaźń.

Z powodu wysokiej INT i MD starszych osobników (minimum po 30), są one zaliczane już do potworów, a nie zwierząt.

WYSTĘPOWANIE:

Wargi zamieszkują zarówno obszary leśne, górskie i nizinne, jak i stepy. Najczęściej spotyka się je w stadach (k50 sztuk z 2–4 POZ i k5 z 6–8 POZ). W okresie zimowym tworzą z reguły jeszcze liczniejsze stada – odwrotnie latem (szczególnie w lasach) – spotyka się w tedy dość małe grupki (2k10 sztuk z 0–6 POZ) lub pojedyńczo (0–10 POZ).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* doskonały słuch: warga dwukrotnie trudniej zaskoczyć (jego SZ liczone jest podwójnie);
* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej);
* skradanie się: umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę akt. SZ);
* rozszarpywanie: dwukrotnie wolniejszy, odrywający kawałki ciała atak, przeprowadzony poprzez odpowiednie ruchy głowy; zadawane obrażenia można całkowicie wyleczyć jedynie za pomocą regeneracji, normalne środki skutkują tylko połowicznie; w wyniku tego ataku zbroja otrzymuje ilość uszkodzeń równą 1/10 siły raniącej;
* obalanie: umiejętność przewrócenia przeciwnika po minimum 10-metrowym rozbiegu; obrona polega na wykonaniu % rzutu na akt. ZR+1/10 SF.

WARG (drapieżnik)

MŁODY WARG; POZ 0; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 11
ŻYW 155; SF 125; ZR 80; SZ 90; INT 35; MD 25; UM 0; CH 50; PR 50; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-31; 2-45; 3-28; 4-43; 5-18; 6-42; 7-42; 8-52; 9-52; 10-32; AMg 0
BROŃ: pysk; bgł. 81, TR 101; opźn. 2; SKUT 111kł; OB +20; SP B; AT 1
ZBROJA: skóra; OGR – , –; OB bl./dal. 55 /35; WYP 15/25/35

SAMICA; POZ 2; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 12
ŻYW 165; SF 140; ZR 90; SZ 96; INT 39; MD 25; UM 0; CH 60; PR 60; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-38; 2-51; 3-34; 4-49; 5-24; 6-50; 7-50; 8-60; 9-60; 10-40; AMg 0;
BROŃ: pysk; bgł. 91, TR 114; opźn. 2; SKUT 115kł ; OB +20; SP B; AT 1
ZBROJA: skóra; OGR – , – ; OB bl./dal. 65 /45; WYP 15/25/35

SAMIEC; POZ 4; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 20
ŻYW 175; SF 160; ZR 100; SZ 102; INT 43; MD 25; UM 0; CH 70; PR 70; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-44; 2-57; 3-40; 4-55; 5-30; 6-58; 7-58; 8-68; 9-68; 10-48; AMg 0
BROŃ: pysk; bgł. 101, TR 127; opźn. 2; SKUT 120kł; OB +20; SP B; AT 1
ZBROJA: skóra; OGR – , – ; OB bl./dal. 75/55; WYP 15/25/35

STARY SAMIEC; POZ 6; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 35
ŻYW 190; SF 180; ZR 120; SZ 120; INT 52; MD 30; UM 0; CH 90; PR 90; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-52; 2-65; 3-47; 4-62; 5-37; 6-67; 7-67; 8-77; 9-77; 10-57; Amg 0
BROŃ: pysk; bgł. 141; TR 171; opźn. 3; SKUT 165kł; OB +30; SP 2B; AT 1
ZBROJA: skóra ; OGR –,1/2; OB bl./dal. 105/75; WYP 15/25/35

SAMOTNIK; POZ 8; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 70
ŻYW 200; SF 200; ZR 130; SZ 126; INT 56; MD 30; UM 0; CH 100; PR 100; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-60; 2-72; 3-54; 4-69; 5-44; 6-75; 7-75; 8-85; 9-85; 10-65; AMg 0
BROŃ: pysk; bgł. 161, TR 194; opźn. 3; SKUT 170kł; OB +30; SP S; AT 2
ZBROJA: futro; OGR –,1/2; OB bl./dal. 120/90; WYP 30/50/70

ZABIJAKA; POZ 10; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 85
ŻYW 225; SF 240; ZR 150; SZ 140; INT 60; MD 30; UM 0; CH 120; PR 120; WI 0; ZW 0
ODPORN.: 1-66; 2-78; 3-60; 4-75; 5-50; 6-86; 7-86; 8-96; 9-96; 10-76; Amg 0
BROŃ: pysk; bgł. 181, TR 220; opźn. 3; SKUT 220kł; OB +40; SP S; AT 2
ZBROJA: futro; OGR –,1/2; OB bl./dal. 150/110; WYP 30/50/70

ARTUR SZYNDLER

DEMONICZNA HORDA

Przygoda, którą Wam proponujemy może być rozgrywana jako kontynuacja NIEPROSZONEGO GOŚCIA – scenariusza z poprzedniego numeru MiM, jako wydarzenie zupełnie odrębne i samodzielne lub w dowolnej innej konfiguracji, np. jako część własnej kampanii przemyślnego MG. W pierwszym przypadku osobą wprowadzającą graczy w wir wydarzeń będzie Waiho Korh, a karczma, w której grupa się znajdzie będzie najprawdopodobniej nosiła nazwę "Nad Srebrną Jamą". Jeżeli przygoda miałaby rozpocząć się tam właśnie, należy pominąć punkty od 1–3 do 2–2. W drugim przypadku MG ma prawo dowolnie wybrać karczmę i kopalnię, będące miejscem startu do przygody. Powinny one jednak znajdować się w pobliżu dużego miasta. W naszym przypadku wszystko zaczyna się w Ostrogarze.

I jeszcze jedna uwaga wstępna – gracze mogą czytać **tylko akapity wytłuszczone** – tekst, wydrukowany zwykłą czcionką jest przeznaczony wyłącznie dla Mistrza Gry.

1–1

Na zewnątrz jest nieprzyjemna, deszczowa pogoda, ale wy – nieustraszeni poszukiwacze przygód – siedzicie sobie w ciepłej karczmie i spokojnie sączycie piwo. Nagle drzwi otwierają się i wchodzi przemoknięty, zabłocony mężczyzna o jakby nieco nawiedzonej twarzy. Rozgląda się przez chwilę, potem podchodzi do karczmarza i dłuższą chwilę z nim rozmawia. Gdy rozmowa się kończy, kieruje się prosto ku stołowi, przy którym siedzicie. Spogląda z szacunkiem na wasze ogorzałe oblicza, potem odzywa się uprzejmie: "Czcigodni goście tego przybytku, myślę, że jesteście tymi, których szukam już od pewnego czasu, a jeśli nawet nie, to i tak nimi jesteście. Z tego to właśnie powodu mam wam przekazać w imieniu rady mej wioski pewną propozycję. Jeśli nie macie nic przeciwko temu, by jej wysłuchać, to przysiądę się i opowiem wam, co mnie tu przywiodło."

Jeżeli grupa rzeczywiście nie ma nic przeciwko temu, siada i opowiada.

1–2

"Ja sam nie jestem osobą na tyle ciekawą, by was zainteresować, więc od razu przejdę od konkretów. W kopalni, która należy do mojej wioski niedawno grasował wielki demon. Dzięki łasce bogów, między innymi, teraz już go nie ma i naszą kopalnię udało nam się ku ogólnemu zadowoleniu ponownie uruchomić. Wszystko szło bardzo dobrze i oczywiście, jak to w takich przypadkach bywa, musiało się w końcu popsuć. Otóż podczas prac porządkowych odkryliśmy bardzo dziwne przejście. Jeden z naszych poszedł nim, a gdy wrócił długo musieliśmy lać w niego gorzałkę nim zdołał wykrztusić choć słowo. Taki sprytny. Udało się nam jednak dowiedzieć, że za przejściem jest długi, ciemny korytarz. On liczyć nie umiał, a choćby i umiał, to by z przejęcia zapomniał, jednak z tego, co gadał wnoszę, że może się ciągnąć nawet i kilkaset metrów. Wygląda na taki, co to łatwo się może zawalić, jednak na końcu podobno jest świeże powietrze. I właśnie ten koniec korytarza jest przedziwny. Jest to komnata skalna, w której stoją dwa wielkie posągi jakichś istot i wszędzie pełno jest zakrzepłej krwi. Naczelnik naszej wioski podejrzewa, że będzie tam dużo skarbów, jednak nas one nie interesują. Mamy więc dla was pewieną propozycję. Jeżeli pójdziecie i zniszczycie te posągi, to wszystko co tam znajdziecie jest wasze. Nasza wioska zadowoli się tym, że będziemy bezpiecznie pracowali, bo teraz znowu wziął nas strach. Na koniec chciałbym dodać, że jeśli się zgodzicie, tedy nie musicie tam iść od razu. Możemy poczekać nawet miesiąc lub dwa. Gdy już będziecie gotowi, damy wam przewodnika. Doprowadzi was do wylotu korytarza. No więc jak?"

Jeżeli grupa się zgadza, Waiho Korh proponuje, że w umówionym terminie spotka się z nimi przy promie w Srebrnej Przystani. Jeśli przygoda rozpoczynała się w karczmie "Nad Srebrną Jamą", oczywiście pomijamy wszystkie akapity od punktu 1–3 do 2–2.

Szczegółów misji grupa dowie się od Waiho w trakcie przepływania promem jeziora Dan Ugar (co zajmuje prawie dzień). W tej chwili musi on opuścić grupę, gdyż ma za zadanie powiadomić wioskę o rozwoju wypadków. Jeżeli grupa ma ochotę na natychmiastowy wyjazd, oczywiście przygoda zaczyna się od razu. MG powinien sprawdzić ekwipunek drużyny. Gdy wszystko jest już zapięte na ostani guzik, można przejść do ponownego spotkania z Korhem i do opisu drogi.

1–3

Spotkanie z Waiho Korhem przebiega tak, jak wyobrażała sobie grupa. Ten dość gadatliwy człowiek jest w stanie opowiedzieć o poprzednich problemach kopalni, a jeśli grupa uczestniczyła w ich usunięciu (patrz nr 4 MiM), wychwala ją pod niebiosa, co jakiś czas jednak wspominając o tym, że może nastąpić koniec świata, a demony opanują wszystko.

Po załatwieniu prowiantu na drogę grupa może bez problemu udać się w kierunku osady Impur-Kir. Opłata za podróż barką na drugą stronę jeziora Dan Ugar (wraz z całodobowym, dość znośnym jedzeniem) wynosi 50 srb od osoby i 100 srb za każdego konia lub podobne zwierzę. Po wylądowaniu, ustaleniu szyku oddziału (przyda się to w dalszej części przygody) i kolejności nocnych wart, szlak w kierunku nieznanej tajemnicy stoi otworem. Rozpoczyna się przygoda.

2–1

Grupa powoli zbliża się w okolice Impur-Kir. Okolica jest pagórkowata i zalesiona. Wiodąca w kierunku celu droga zwykle biegnie wzdłuż bystrych potoków i skrajem gęstego lasu. Niewielka odległość wioski od Ostrogaru daje pewne efekty – podróż przebiega bowiem wyjątkowo spokojnie i bez niespodzianek.

Jeżeli grupa się ociąga w podróży, MG oczywiście może wprowadzić niespodzianki, na przykład w postaci bandy goblinów czy kilku zbłąkanych ogrów.

2–2

Tym, którzy tej przygody nie rozgrywają jako kontynuację scenariusza "Nieproszony gość" przyda się pewnie kilka wiadomości o miejscu akcji. Jest to jednak powtórka z poprzedniego odcinka i teoretycznie nie obowiązuje graczy, którzy robili poprzednią przygodę. MG może umieścić wioskę gdziekolwiek, zależnie od potrzeb swojej gry.

Grupa zmierza do małej wioski, położonej w wyżynnej lub górskiej okolicy, obok której znajduje się niewielka, czynna kopalnia srebra. Osada nosi nazwę Impur-Kir i leży na północny–zachód od jeziora Dan Ugar, na pogórzu Gór Archonich. Połączona jest z głównym traktem, wiodącym z Ostrogaru do Kanhargaru dobrze utrzymaną, najwyraźniej uczęszczaną leśną drogą. Co dziwne dla osad górniczych (na Orkusie głównie krasnoludzkich) jest zamieszkała przez ludzi.

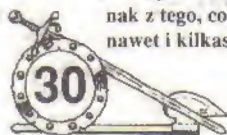
2–3

Podczas pobytu w karczmie "Nad Srebrną Jamą" grupa może dowiedzieć się następujących rzeczy:

Po pierwsze, obecny w karczmie górnik Danu Morlan, który był w jaskini zła, jak nazwał komnatę z posągami mówi, że nowo odkryta droga prowadząca do niej z najniższego poziomu jest bardzo niebezpieczna. Jeden nierozważny ruch lub krzyk może spowodować tąpnięcie i osunięcie się ziemi. Radzi, by grupa była bardzo ostrożna. Podczas marszu najlepiej trzymać się razem, gdyż jeden drugiego może ostrzec przed nierozważnym gestem. Postacie, będące górnikami mogą chodzić samotnie, jednak bezpieczniej jest iść całą grupą w kilkumetrowych odstępach. Poza tym po dotarciu do komnaty wszyscy mogą być naraz potrzebni. Na koniec daje jeszcze jedną radę: "Jeżeli napotkacie wielkie zło, nie dajcie się rozdzielić, lubi bowiem ono niszczyć tych, co są oddzielnie i to bez względu na to czy są na równinach, w podziemiach czy w kamiennych pancerzach zamków. Siła nas, istot śmiertelnych, polega na tym, że jesteśmy razem i potrafimy ze sobą współdziałać."

Po drugie, podczas luźnej rozmowy Waiho Korh jakby mimochodem wspomina, iż słyszał o skarbach istot nadprzyrodzonych, tak potężnych, że siła tych, co je zdobędą może wzrosnąć wielokrotnie. W takich skarbach są worki złota, magiczne zbroje, zaklęte miecze i księgi z czarami tak straszliwymi, że same o nich opowiadanie budzi grozę. "Gdy tylko coś takiego znajdziecie – mówi – podzielcie od razu między siebie, gdyż zawsze może się to przydać, a szczególnie w najmniej spodziewanym momencie. Wasi czarodzieje lub astrolodzy niech starają się jak najszybciej zidentyfikować te przedmioty".

Po trzecie, naczelnik wioski Impur-Kir, Noh Debrek, który także spotkał się z grupą w karczmie oznajmia, że po długich dysputach wybrano dla nich przewodnika. Jest to najmłodszy z górników, 17–letni Turko Curbe. Chłopiec jest on po prostu nieświadomy niebezpieczeństwa i dlatego się zgodził, ale tego oczywiście Debrek nie mówi. Turko następnego dnia o świcie zgłosi się do drużyny z niezbędnym ekwipunkiem i poprowadzi ją do wylotu odpowiedniego





korytarza. Tam zostanie i będzie na nią czekał.

Wioska zapewnia darmowy nocleg i jedzenie w karczmie do czasu wyruszenia do kopalni. Ma to nastąpić następnego lub najdalej drugiego dnia po dotarciu do Impur-kir.

3–1

Nastał świt dnia wypełnienia misji. Po spokojnej nocy i miłej pobudce, po umyciu się i wyekwipowaniu członkowie grupy wychodzą z karczmy. Na zewnątrz czeka nich wysoki, muskularny i dość przystojny młodzieniec o rudej grzywie i wesołych oczach. W rękach trzyma lampę i oskard, przez ramię ma przewieszony duży zwój cienkiej liny. Na plecach wisi mu ogromny, wypełniony do granic możliwości plecak.

W plecaku chłopca znajduje się 10 dziennych porcji jedzenia i 2 bukłaki ze średniej jakości winem.

Po przywitaniu się i przedstawieniu chłopiec proponuje, by po wejściu do kopalni każdy przytrzymywał się liny, dla bezpieczeństwa, gdyż większość czasu grupa będzie poruszała się w ciemności i lepiej się nie zgubić. Zapewnia, że korytarze kopalni zna jak własną kieszeń, więc on będzie przewodził. Mówi też, by lepiej na wyższych poziomach nie zapalać niczego, co mogłoby spowodować eksplozję znajdującego się w niektórych miejscach gazu.

Gdy grupa jest już gotowa Turco Curbe prowadzi ją w głąb kopalnianych korytarzy. Dla przypomnienia w punkcie 3–3 dajemy ich opis. Na załączonej do nr 4 MiM mapie MG znajdzie szczegóły, wyróżniające poszczególne części kopalni. W tej jednak przygodzie nie będzie to istotne, o ile oczywiście grupa nie zechce chodzić na własną rękę.

3–3

Korytarze kopalni są pogrążone w całkowitych ciemnościach, powietrze jest przesiąknięte wilgocią i stęchlizną. Z oddali słychać kapanie wody, od czasu do czasu coś się osunie, gdzieś zaskrzypi drewno, jednak wszystkie te odgłosy są niewyraźne i przytłumione. Jedynie hałasy, czynione przez drużynę odbijają się głośnym, czystym echem. Ściany poznaczone są wilgotnymi plamami, porosłe gdzieniegdzie niezdrowym, wyglądającym jak liszaj mchem. Podłoga miejscami jest nierówna i kamienista.

Chłopiec z niebywałą wprawą prowadzi grupę. Poza potknięciami nic się nie przytrafia aż do końca 3 poziomu kopalni. Mijane lub używane przez grupę tunele nie są jednakowe. Te z wyższych poziomów kopalni wyglądają na typowe wyrobiska. Tunele, które zostały wyryte przez hor–gura są nieregularne i pełne kamieni, jakkolwiek wszędzie dostatecznie szerokie, by mogły nimi iść dwie osoby obok siebie. W niektórych z nich, zawierających szczególnie dużo kamiennego gruzu szybkość poruszania się jest zmniejszona.

Po dłuższym czasie grupa dochodzi w końcu do odkopanego przejścia. Znajduje się ono w dość dużej jaskini. Była ona kiedyś legowiskiem hor–gura – jest to miejsce, oznaczone na mapie (w nr 4 MiM) jako "odcięta komora".

3–4

Nareszcie widać odkopane przez górników przejście. Powstało ono po usunięciu dużego zawału ziemi, który zatykał dawno nie używany podziemny korytarz. Jego ściany są zrobione z bardzo mocno zbitej masy żwiru, gliny i ziemi. W świetle latarni widać miejscami oderwane kawały ziemi, które mniej lub bardziej tarasują chodnik.

Mimo, że ten korytarz wygląda dość niebezpiecznie, można nim przejść zupełnie normalnie, nawet nie schylając głowy. Poza tym wcale nie ma zamiaru się zawalić, chyba że grupa bardzo się będzie starała. W każdym razie jeszcze nie teraz.

3–5

U wylotu odkopanego korytarza chłopiec oznajmia, że wypełnił swoją część roboty. Teraz zostaje mu tylko czekać na powrót grupy, a potem odprowadzić ją aż na powierzchnię. Dodaje, że będzie spał, po czym kładzie swój plecak na miejscu dawnego legowiska hor–gura i szykuje się do snu. Na zakończenie mówi, że ma jedzenie dla wszystkich, tak że grupa może zamarudzić nawet cały dzień. Po chwili kładzie się i faktycznie zasypia.

Jeżeli ktoś poświeci w głąb korytarza, zobaczy go w całej okazałości. Grupowy górnik (50% szansę ma też architekt, akademik lub minerolog) jest w stanie autorytatywnie stwierdzić, że chodnik jest w miarę bezpieczny oraz że otrzymana w karczmie rada, by trzymać się razem jest jak najbardziej rozsądna. MG powinien, wykorzystując czyjąś intuicję, dać do zrozumienia, że rozdzielanie się byłoby jednym z najgłupszych pomysłów, na jakie grupa mogłaby wpaść.

4–1

Po ustaleniu szyku grupa wchodzi w odkopany korytarz. Droga jest dość trudna, ale idąc powoli, radząc sobie nawzajem o co można, a o co nie można się oprzeć unika się upadków i osunięć ziemi. Wędrowanie w ten sposób jest jednak trochę męczące. Na szczęście po pewnym czasie czuć świeższe i trochę wilgotniejsze powietrze – oznacza to, że niedługo korytarz się skończy.

Droga korytarzem jest zupełnie bezpieczna. W praktyce liczy ona przeszło 900 metrów. Zawalenie tego korytarza może nastąpić jedynie po czarach typu *Wybuch*, *Eksplozja* lub *Grzmot*. W takim jednak przypadku nie przeżyje nikt, kto się tam znajdował.

4–2

I oto pierwsza osoba wchodzi do kopulastej jaskini. Jej oczom ukazuje się straszliwy widok. Na wprost, na kamiennej podłodze, stoi straszny hor–gur, a tuż za nim potwór jeszcze okropniejszy – prawdopodobnie demon.

Nim taka osoba dokładnie przyjrzy się posągom, ogarnia ją uczucie przerażenia. Musi wykonać % rzut na strach (odp. nr 2) zmniejszony o 45 pkt. (jeśli już kiedyś widziała hor–gura – tylko o 25 pkt). Nieudany rzut oznacza, że postać upada i traci przytomność na 1k10 rund. Jest to spowodowane nie tylko wi dokiem



potworów, ale i okolicznościami oraz specyficzną wonią kadzidła, która częściowo osłabia odporność na strach. Efekt strachu działa na każdego, kto wejdzie następny, jeżeli osoba przed nim straciła świadomość. Jeśli postać odparła strach lub wróciła jej przytomność, może w świetle latarni przyjrzeć się dokładniej i zorientować się, że są to tylko posągi (ich opis znajduje się w punktach 4–3–1 i 4–3–2).

4–3

Po uważniejszym przyjrzeniu się jaskini można wreszcie zauważyć szczegóły. Po pierwsze, wyraźnie widać, że obydwa potwory to tylko kamienne posągi. Jeden z nich (ten przypominający demona) znajduje się na postumencie z tyłu sali, drugi zaś z przodu, dość blisko wejścia. Obydwa odwrócone są przodem do korytarza. Poza tym sala jest pusta, jednak cała podłoga jest pokryta sczerniałą już, dawno zakrzepłą krwią. Pomieszczenie ma około 9 metrów średnicy i około 11 metrów wysokości.

Poza dwoma posągami w komnacie nie ma nic istotnego. W zależności od tego, co grupa zrobi patrz pkt. 4–3–1 lub 4–3–2.



4–3–1

Pierwszy posąg przedstawia potworną, mierzącą prawie 3 metry bestię. Ma ona długie łapy z szablastymi szczypcami i potężne żuwaczki, czym raczej przypomina jakiegoś wynaturzonego owada. Jej łapy są rozchylone, jakby w oczekiwaniu, że ktoś między nie wejdzie, by go mogła rozerwać.

Zależnie od tego, co gracze zrobią z posągiem wybierz opcje – jeżeli posąg zostanie przesunięty patrz 4–4; jeżeli posąg zostanie tylko rozbity patrz 4–5; jeżeli posąg zostanie przewrócony patrz 4–6. Jeżeli grupa w ogóle nie wpadnie na pomysł zrobienia czegoś z posągiem hor–gura, może nastąpić przedwczesny koniec przygody.

4–3–2

Posąg na piedestale w tyle komnaty wygląda nie mniej przerażająco niż pierwszy, a na dodatek jest przeszło półtorakrotnie większy. Przedstawia on istotę z innej sfery egzystencji o potężnym, pokrytym guzami tułowiu, głowie do połowy zagłębionej w ciele, częściowo zrośniętej z tułowiem oraz o dwóch parach łap, z których każda zamiast palców ma 6 ostrzy w kształcie klingi maczety. Całości dopełnia para nieproporcjonalnie małych, nietoperzych skrzydeł i wielki wężowy tułów zamiast dolnych kończyn. Przy podstawie posągu wężowe zwoje są zwinięte i jakby częściowo zespolone z piedestałem.

Tego posągu nie można przewrócić i jest bardzo trudno go zniszczyć – konieczny do tego jest młot, oskard lub w ostateczności głaz. Inna broń nie jest w stanie wyrządzić posągowi większej krzywdy, wręcz odwrotnie – sama doznaje uszkodzeń. Zniszczenie posągu przy użyciu wyżej wymienionej broni uwarunkowane jest zadaniem mu ponad 400 uszkodzeń. Posąg traktuje się tak, jakby miał Obronę równą 60 puktów, przy czym zmniejsza się ją o 30 pkt. ze względu na to, iż cel jest nieruchomy. Inteligentni gracze znajdą na pewno kilka zdolności, zapewniających większą skuteczność trafiania lub zadawanych uszkodzeń.

Dla przypomnienia: ilość zadawanych uszkodzeń to 1/100 część zadanych obrażeń (zaokrąglając do góry) razy współczynnik uszkodzeń broni. Podczas przeprowadzania rzutów z reguły nie stosuje się do rzutów losowych (zakłada się 0). Rzuty w ogóle wykonuje się z jednego tylko powodu. Podczas tylu uderzeń jest duże prawdopodobieństwo zadania ciosu krytycznego. Krytyczne uderzenie w cel przyspiesza z reguły proces jego niszczenia. W wypadku krytycznego w siebie niekiedy można stracić broń, a więc i możliwość zniszczenia danego przedmiotu. MG może postąpić inaczej i np. zadecydować: "Daruję ci te 50 rzutów, ale uważam, że miały miejsce przynajmniej 2 krytyczne w siebie. Jeśli ty i twoja broń je przetrwaliście, uznaję, że posąg jest zniszczony."

4–4

Ciężko, bo ciężko, ale posąg hor–gura można przesunąć z miejsca, na którym stał. Tu jednak pewne rozczarowanie – pod spodem nie widać żadnej klapy.

Jeżeli ktoś dokładnie przyjrzy się 3 miejscom, w których posąg był oparty o ziemię, zauważy w nich 3 symbole (magiczne). Patrz punkt 5–1

4–5

Próba zniszczenia posągu bronią szybko prowadzi do stwierdzenia, że zapewne łatwiej, chociaż nie wiadomo czy bezpieczniej byłoby to zrobić jakąś inną metodą, np. przewracając go na ziemię.

Posąg jest dość trudno zniszczyć sposobami "siłowymi". Grupa musi użyć młota, oskardu lub w ostateczności głazu. Inna broń nie jest w stanie wyrządzić posągowi większej krzywdy, wręcz odwrotnie – sama doznaje uszkodzeń. Zniszczenie posągu przy użyciu wyżej wymienionej broni uwarunkowane jest zadaniem mu 50 uszkodzeń. Posąg traktuje się tak, jakby miał Obronę równą 60 pkt., przy czym zmniejsza się ją o 30 pkt. ze względu na to, iż cel jest nieruchomy. Inteligentni gracze znajdą na pewno kilka zdolności, zapewniających większą skuteczność trafiania lub zadawanych uszkodzeń.

4–5–1

Po wielokrotnych, cierpliwych uderzeniach, posąg rozsypuje się i rozpada. W jego środku ukazuje się mała komora.

Jeżeli ktoś przeszuka to miejsce (otrzymując 5PD), znajdzie przysypany odłamkami i pyłem pergamin. Jeśli ktoś go zechce odczytać (został napisany w języku orkowym) – patrz punkt 5–2. Jeżeli dodatkowo ktoś zacznie usuwać resztki gruzu, może natknąć się na 3 (magiczne) symbole. Patrz punkt 5–1

4–6

Posąg hor–gura daje się dość łatwo pchnąć. Z hukiem wali się na podłogę, rozsypując się na drobne kawałki. W jego środkowej części widać jakąś komorę.

Jeżeli ktoś przeszuka to miejsce (otrzymując 5PD), znajdzie przysypany odłamkami i pyłem pergamin. Jeśli ktoś go zechce odczytać (został napisany w języku orkowym) – patrz punkt 5–2. Jeżeli dodatkowo ktoś zacznie usuwać resztki gruzu, może natknąć się na 3 (magiczne) symbole. Patrz niżej.

5–1

Na podłodze, w trzech miejscach, w których posąg opierał się o ziemię widnieją się trzy dziwne znaki.

Każdy czarodziej lub atrolog jest w stanie je od razu zidentyfikować jako magiczne symbole (nagroda 2 PD) . Ten symbol, który jest pod lewą kończyną oraz ten pod prawą to symbole magicznej pułapki. Nieumiejętne dotknięcie znaku lub nieudana próba jego starcia (podczas wykorzystywania odpowiedniej zdolności profesjonalnej) powoduje uaktywnienie astrologicznego *symbolu pułapki* i eksplozję, raniącą wszystkie postacie w promieniu 2 metrów. Dostają one po 180 + (1k10*10) pkt. obrażeń lub połowę w wypadku udanego % rzutu na odporność nr 5 zmniejszoną o 9 pkt.. Naruszenie symbolu leżącego w miejscu, o który był oparty zad hor–gura powoduje likwidację założonego w tym miejscu astrologicznego *symbolu utajenia*. Patrz punkt 5–3.

5–2

Lekko podniszczony już pergamin wygląda na jakiś testament lub list. Jest tam cała lista dziwnie opisanych przedmiotów, złożonych, jak wynika z tekstu, w ofierze jakiemuś demonowi.

Pergamin jest spisem i opisem przedmiotów, które zostały podarowane demonowi i znajdują się w ukrytym symbolami skarbcu. Opisy przedmiotów nie zawierają oczywiście dokładnych danych na temat przedmiotów, nie podają np. o ile pkt. dana broń zwiększa zadane obrażenia. wyglądają raczej powiedzmy w taki sposób:

"Jakże piękny i sławny jest miecz zwany *Duszą Intu*. Silniejszy niż typowe miecze magiczne, skuteczny nawet w walce z martwiakami, odpornymi na rany zadawane zwykłym, nawet przeciętnie magicznym orężem. Jedyną jego wadą jest brak srebra w ostrzu, gdyż bez niego jest bezradny wobec bardzo potężnych martwych i demonicznych istot."

A oto zawarta na pergaminie lista magicznych przedmiotów:

– mała tarcza – jej magia zwiększa dwukrotnie standartową Obronę i wytrzymałość tarczy;

– pokryty runami nóż – znany jako *Iskra Nocy*;





władającemu nim zwiększa o 20 pkt. TR i o 40 pkt. zadawane obrażenia; jeżeli znajduje się w zasięgu wzroku, np. po rzucie, można kosztem 3 segmentów opóźnienia z powrotem przywołać go do ręki, wypowiadając jego imię – ta cecha działa, jeżeli podczas wypowiadania imienia postać wykona udany % rzut na UM;

– pokryty runami, silnie magiczny miecz typowy – znany jako *Dusza Intu*; władającemu nim zwiększa o 30 pkt. TR i o 60 pkt. zadawane rany;

– ciężki magiczny topór – tzw. *topór Birbanda*; używającemu go pozwala w czasie ataku wykonywać *zamaszyste cięcie* – analogiczne z odpowiednią zdolnością rycerską; jeżeli postać już posiada tę zdolność, albo zdolność *zamaszysty atak*, to zadawane obrażenia są zwiększone czterokrotnie (a nie dwukrotnie jak normalnie);

– *Święta Laska Almaryka* – jest to okuta srebrem magiczna laska, która każdy skutecznie trafiony cios w nieczystą moc typu np. martwiak, demon lub czarny rycerz potęguje do roli ciosu krytycznego;

– magiczny miedziany pierścień – jest to *pierścień szczęścia* – noszącemu go automatycznie daje takie same cechy, co zdolność nadnaturalna *szczęściarz*.

– magiczny żelazny sygnet – jest to *pierścień wyparowań* – noszącemu go automatycznie zwiększa Obronę o 10 pkt. oraz o 100 pkt. wyparowania na rany kłute i o 10 pkt. na rany cięte i obuchowe

– 3 pergaminy magowskie – pierwszy z nich zawiera czar z I kręgu *Rozkojarzenie*, jest on jednak rzucony przez maga z 18 POZ, a więc naraz potrafi objąć aż 21 postaci, jego antyodporność do połowy obniża odporność na sugestię, a uzyskaną w ten sposób wartość jeszcze o 36 pkt.; drugi zawiera 7 identycznych czarów z I kręgu *Magiczny Pocisk*, jest on jednak rzucony przez maga z 18 POZ, a więc naraz potrafi zadać 2k10*10 pkt. obrażeń (ewentualnie połowę), jego antyodporność do połowy obniża odporność na elektryczność, a uzyskaną w ten sposób wartość jeszcze o 36 pkt.; trzeci pergamin zawiera 2 identyczne czary z X kręgu *Życzenie*; opis tego czaru znajduje się na końcu niniejszego tekstu; zażyczenie sobie tym czarem dowolnego czaru "bojowego" powoduje, że antyodporność tego czaru do połowy obniża odporność na niego, a uzyskaną w ten sposób wartość jeszcze o 36 pkt.

– magiczne srebrne koliste kolczyki – są to *kolczyki miłości*; podarowane kobiecie tej samej lub bardzo pokrewnej rasy bezpośrednio do ręki natychmiast budzą w niej uczucie wielkiej miłości do darczyńcy; kolczyki nie działają pojedynczo; ich moc uaktywnia się tylko raz na rok;

– magiczna platynowa moneta – jest to *moneta cichego powrotu* – jeżeli ktoś w promieniu 10 metrów od niej głośno pstryknie palcami, pojawia mu się ona w dłoni, znikając oczywiście z poprzedniego miejsca;

– *pas trollowej siły* – jest to magiczny, bardzo szeroki pas o wadze 10 pkt. SF i wytrzymałości na zniszczenia 30 pkt.; noszącemu go zwiększa SF do 400 pkt. lub do tego poziomu obniża wraz z wszelkimi tego konsekwencjami dla TR, odporności, itd.;

– złote bransolety – są to magiczne *bransolety siły*; działają tylko, jeśli są nałożone w parze; noszącemu je zwiększają SF o 40 pkt.; waga ich wynosi 10 pkt. SF;

– magiczna aparatura alchemiczna – posiada podwójną w stosunku do zwykłych naczyń wytrzymałość i o 25 pkt. zwiększa % szansę udanego przeprowadzania ekstrakcji.

5–3

Efektem zniszczenia symbolu najbardziej oddalonego od wejścia jest ukazanie się klapy z wyrytym niewyraźnym napisem w języku olbrzymów.

Język olbrzymów jest znany również półolbrzymom. Napis brzmi następująco:

"Panie nasz z otchłani, za usługi twe wielkie
Wielce ci oddani skarby te składamy wszelkie.
Odejść teraz musisz, kres naszej zapłaty
Nikogo nie zdusisz – nie zaznałeś straty."

Przy próbie otworzenia klapy patrz 5–4. Jeżeli grupa nie otworzy klapy (np. przestraszywszy się ostrzeżenia), może spokojnie wrócić do wioski kończąc misję i nic na niej nie zyskując. Członkowie grupy otrzymują tylko po 10 PD.

5–4

Klapa jest zabezpieczona solidnym zamkiem. Wygląda na wykonaną z grubej warstwy żelaza, co można wnioskować z dźwięku, jaki wydaje jeśli się w nią uderzy.

Klapę można otworzyć tylko przy pomocy wytrychów albo zadając zamkowi 20 uszkodzeń. W wypadku większości zamków ten drugi sposób jest z reguły mało skuteczny.

5–5

Otworzenie klapy wywołuje dwa efekty. Po pierwsze z korytarza dobiega daleki huk, zaś po drugie - komnata jakby rozświetla się blaskiem ukrytych w komorze pod klapą skarbów. Jest tam wielka, uchylona skrzynia (w praktyce niemożliwa do wyjęcia) oraz kilka przedmiotów leżących w jej cieniu. Nawet stąd, z góry można dojrzeć w skrzyni stos przedmiotów oraz kilkanaście pękatych mieszków.

Wyjaśnienie zasłyszanego huku znajduje się w punkcie 6–1. Jedna szczupła i zręczna osoba może bez trudu wypakować przedmioty z niszy i ze skrzyni.

Pod skrzynią (która nie może zostać wyjęta z racji swej wagi i rozmiarów) znajduje się mała nisza, w której spoczywa mieszek z mitrylem – 1k100 sztuk. O obecności niszy pod skrzynią można dowiedzieć się ostukując jej dno (głuche dudnienie). Oczywiście na ten pomysł muszą wpaść sami gracze. Wyjęcie czegoś z niszy możliwe jest dopiero po przebiciu dna skrzyni.

W skarbczyku znaleziono następujące przedmioty:

– mała tarcza, pokryty runami nóż, pokryty runami typowy miecz, ciężki topór wojenny, okuta srebrem laska, miedziany pierścień, żelazny sygnet, 3 pergaminy, para srebrnych kolistych kolczyków, osobno odłożona platynowa moneta, wielorazowo okręcany wokół talii pas, 2 identyczne złote bransolety oraz skrzyneczka z ogromną ilością fiolek, słoików, menzurek, szalek itp. szklanych naczyń (należących prawdopodobnie do jednego kompletu). Wszystkie te przedmioty są magiczne. Z wyjątkiem pergaminów mają też pozakładane blokady PM (średnio po około 2k100 PM).

W skarbczyku znajdują się również dwa pełne (po 100 sztuk każdy) mieszki z platyną oraz 10 pełnych mieszków ze sztukami złota.

MG powinien w tym momencie (a więc po znalezieniu i podzieleniu pomiędzy siebie skarbów) dać graczom po 15 PD. Dodatkowe doświadczenie dostaną osoby z kasty złodziejskiej, a więc po 1 PD za każdą przypadającą im w udziale sztukę platyny. Jeżeli dodatkowo grupa znalazła mitryl i już go rozdzieliła, za każdą jego sztukę należy przydzielić 10 PD. Za identyfikację przedmiotu magicznego (patrz odpowiednia zdolność profesji czarodziejskich) otrzymuje się 5 PD za każdą magiczną cechę.

MG powinien surowo wymagać od graczy wpisania do karty, co kto niesie (i przy okazji powinno się sprawdzić czy nikt nie jest przeciążony).

6–1

Po kilkunastu minutach od pierwszego huku hałas zaczyna narastać, staje się coraz głośniejszy. Zaczynają mu teżtowarzyszyć wyraźnie wyczuwalne drgania podłoża.

Otworzenie klapy spowodowało uaktywnienie się całego zespołu czarów, zabezpieczających skarbczyk przed kradzieżą. Ich efektem jest powolne, jednak





nieodwołalne zawalanie się części kopalni. Narastający huk świadczy o tym, że proces osadzania się kopalni nie ustał, wręcz odwrotnie – przesuwa się w kierunku graczy, kompletnie odcinając im odwrót.

6–2

Ziemia zaczyna drżeć coraz bardziej. Słychać już wyraźnie huk opadającej ziemi w zgniatanych chodnikach. Nagle z korytarza do jaskini wpada Turco Curbe. Jest spocony i sapie niczym miech kowalski. Po pewnym czasie odzyskuje głos i zaczyna mówić, nie zwracając kompletnie uwagi na wygląd jaskini:

"Pobiłem chyba swój rekord szybkości. Chyba nikt jeszcze tak szybko nie uciekał przed zawałem. Cały trzeci poziom zawalony. Na szczęście dla mnie wszystko działo się za wolno, by odciąć mi drogę do tej jaskini."

Następnie chwilę przygląda się kopule jaskini i kontynuuje:

"Jest tak, jak myślałem – moje górnicze doświadczenie mówi mi, że ta jaskinia oprze się nieczystym siłom natury. Na wszelki wypadek odejdźmy jak najdalej od wylotu korytarza. Widzę, że ściana po jego stronie widzę nie jest tak solidna jak po przeciwnej."

Daj graczom kilka chwil na przedyskutowanie sytuacji, ewentualne pytania i przejście na drugą stronę komnaty. Zwróć baczną uwagę na to, kto przeszedł, a kto był na tyle durny, żeby zostać w pobliżu korytarza.

6–3

Kilka minut później rozlega się ogłuszający rumor. Na tę część komnaty, która przylega do korytarza sypią się z góry coraz większe kawałki skał. Nagle ściana pęka i jej potężny fragment osuwa się, kompletnie przysłaniając wylot korytarza, a tym samym odcinając grupie drogę powrotną.

Potem nagle zalega cisza. Ci, którzy zastosowali się do rady młodego górnika nie odnieśli szkód, jednak jeśli ktoś został po przeciwnej stronie komnaty nie ma żadnych szans na przeżycie. Wielki jak ściana chaty kawał skalnego sufitu zalega to miejsce.

Jeżeli ktoś znajdował się po pechowej stronie jest właściwie nie do uratowania – może z wyjątkiem jakiegoś kawałka dłoni lub stopy (jeśli MG uzna, że coś wystaje). Dla postaci będących na środku MG powinien założyć 50% możliwość, że taka postać otrzymała uderzenie czymś spadającym z góry i odniosła 1k100 *10 obrażeń obuchowych.

6–4

W pewnym momencie czuć wyraźny powiew wilgotnego, zimnego i świeżego powietrze. Czuje go też młody Turco, bowiem odzywa się:

"Chyba z nami jest jakiś paladyn, bo widać, że niebiosa się nad nami zlitowały. Tam na górze prawdopodobnie znajduje się wyjście. Trzeba się tylko wspiąć. Weźcie swoje rzeczy, ja będę przewodnikiem, a wy idźcie za mną.

I faktycznie, gdy tylko opadł pył widać dużą szczelinę u góry. Sądząc po postępach wspinającego się już chłopca–górnika nie trzeba być wyjątkowo zręcznym, żeby się tam dostać po stercie leżących pod ścianą odłamków skalnych. Jedyny problem to oczywiście zbroje, ale można je zdjąć i dość łatwo przenieść, w razie konieczności wchodząc i schodząc dwa czy trzy razy. Mistrz Gry powinien jednak przyjąć 20% szansę, że wspinający się awanturnik może mieć pecha i będzie musiał % rzutem na aktualną Zręczność udowodnić, że nie spadł ze stoku, otrzymując przy tym 1k100 pkt. obrażeń od wstrząsu przy upadku (a więc bez wyparowań).

7–1

Szczelina, która uwolniła awanturników od nieuniknionej śmierci jest przejściem do ogromnej, podziemnej pieczary. Wchodzącym do niej od razu rzucają się w oczy dwa prowadzące na zewnątrz wyjścia. Jedno z nich to górna część pieczary, która w przeważającej części nie posiada stropu. Przez wielki otwór widać niebo, tego dnia dość zachmurzone i nieprzyjemne.

Tą drogą nie mozna wyjść, ponieważ ściany pieczary są zbyt strome.

7–2

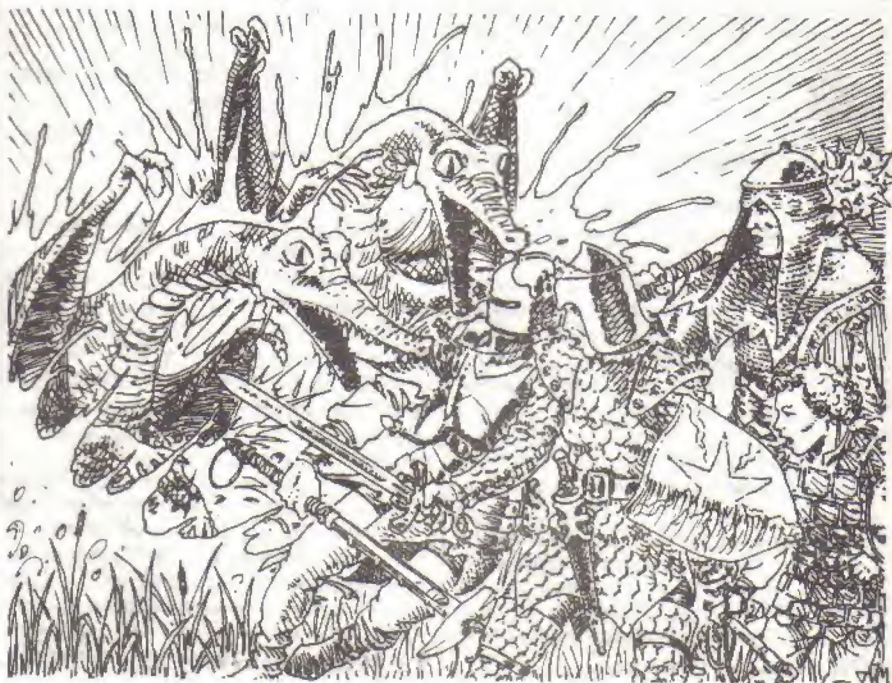
Drugie wyjście z jaskini to dość duży otwór przy powierzchni gruntu. Znajduje się on jednak po przeciwnej stronie jaskini. Jest jednak pewien problem z dostaniem się tam, jako że środkowa część jaskini jest kompletnie zalanu wodą.

Jeżeli grupa postanowi tu odpocząć, Turco przypomina, że nie ma przy sobie jedzenia – zostawił je, wraz z resztą swego ekwipunku w zawalonej kopalni. Jeśli zostanie zapytany, może powiedzieć, że ta pieczara znana jest w jego wiosce pod nazwą Smocza Grota. On sam nigdy tu nie był, wie jednak, że od tego miejsca do wioski prowadzi mała dróżka. Częściowo wiedzie ona przez wzgórza, las i bagna, jednak o tej porze roku jest całkowicie do przebycia.

7–3

Po dłuższym lub krótszym odpoczynku grupa może wydostać się na świeże powietrze. Droga wzdłuż wewnętrznej części jaskini, choć mocno kamienista, doprowadza w końcu do wylotu jaskini. Stąd już można przyjrzeć się okolicy na zewnątrz. Z przejścia widać wysokie góry na zachodzie, rozległą górską polanę oraz ścieżkę opadającą w dół, w kierunku północy. Wszędzie pełno kwiatów, kamieni i ... ogrów. Najwyraźniej na wprost wyjścia z pieczary rozbiła obóz dość liczna banda ogrów.

W obozie ogrów znajduje się około 30 dzieci, 5 młodocianych ogrów (POZ 0), około 20 samic (po równo z POZ 2 i 6) oraz 5 potężnych starych wojowników (POZ 8) – każdy okryty zwierzęcym futrem i z ciężką maczugą. Ponieważ jednak bronią oni swojego obozu, ich zachowanie będzie dość dziwne. Dokładniejsze dane liczbowe – patrz str. 27 bieżącego numeru MiM.





7–4

Wyraźnie widać, że ogry wiedzą o awanturnikach wewnątrz jaskini. Od pewnego czasu wśród ich najstarszych wojowników trwa narada. Po pewnym czasie w obozie zaczyna się większy ruch – ogry się rozdzielają. Wszystkie samice i młode całą watahą kierują się w górę polany, ponad wyjście z jaskini. Dwa najbardziej rosłe ogry stają kilka metrów pod nimi. Pozostałe trzy samce idą prosto na grupę, dzierżąc w swych mocarnych dłoniach potężne maczugi. Najpewniej to właśnie oni mają rozstrzygnąć walkę, zaś ich postawa wskazuje na to, iż nie mają najmniejszej chęci do pertraktacji.

Inteligentniejsi awanturnicy zdają sobie sprawę, że jeżeli pokonają tych trzech strażników klanu, los może się do nich uśmiechnąć, jako że nie widać, by pozostałe ogry miały chęć dołączyć do walki.

Rzeczywiście jest właśnie tak – tylko te trzy, najbardziej złe ogry, nie biorący jeńców "zabójcy", chcą zwycięską walką popisać się wobec swych samic. W wypadku ich porażki, przewodzący obozowi gar, który został przy samicach i młodych nie będzie się mieszał. Chyba, że ktoś będzie się pastwił nad zwłokami jego ziomków. Współczynniki ogrów walczących z grupą (wszyscy 8 POZ) znajdują się w Bestiariuszu (str. 27 bieżącego numeru). Jako zapożyczoną zdolność wszystkie te ogry mają *tropienie*.

7–5

Dochodzi do walki. Potężne maczugi zaczynają uderzać w przelęknionych i zdezorientowanych członków drużyny.

Z racji niskiej INT ogry raczej nie będą używały zdolności wojowniczych. Zaczną ich używać dopiero wtedy, gdy szala zwycięstwa wyraźnie przechyli się na korzyść drużyny. Jeśli ci trzej wojownicy zostaną pokonani, pozostałe ogry przepuszczą grupę, obserwując ją tylko czujnie. W przypadku porażki grupa zostanie zjedzona. Turco nie będzie uczestniczył w walce, jako że ...nie umie walczyć. W razie porażki podda się ogrom.

8–1

Po zejściu ze zboczy Gór Archonich grupa powoli kieruje się w kierunku Impur–Kir, czyli również w stronę stolicy. Turco twierdzi, że dróżka, prowadząca od Smoczej Pieczary jest jedynym zejściem z gór.

Jeżeli grupa zechce poszukać innej drogi, okaże się, że jest to niemożliwe z powodu wielkiej ilości rozpadlin, przepaści i stromych zboczy.

8–2

Powoli grupa wkracza do nieckowatej, dość dużej kotliny. Jej środek zajmują rozległe bagna. Jedyny szlak, który pozwala bezpiecznie przekroczyć trzęsawiska wydaje się być nadal tą samą ścieżką, którą grupa idzie.

W tym bagnie żyje para błotnych smoków. Są bardzo głodne i z pewnością zaatakują grupę. Stanie się to, gdy drużyna dotrze do połowy drogi przez bagno. Atak nastąpi natychmiast po niespodziewanym wynurzeniu się smoków z bagna. Awanturnicy muszą wykonać udany % rzut na aktualną SZ, inaczej przez pierwszą rundę ataku smokówsą kompletnie zaskoczeni. Współczynniki smoków (6 i 8 POZ) opisane są w Bestiariuszu (patrz str. 28).

8–3

Oddalając się od bagna, grupa mija małą przełęcz. W pobliżu jest dużo kolczastych krzewów, a także kilka bardzo dużych głazów. Za jednym z nich siedzi duży ogre, łatwo zauważalny i dość nieudolnie ukryty. Siedzi jednak w miejscu, do którego można podejść tylko od przodu.

Siedzący za głazem ogre tak naprawdę wcale nie ma złych zamiarów. Jest to bardzo ciężko ranny samiec (charakter praworządny neutralny), który próbował się dostać do stada, ale został napadnięty przez błotne smoki i ledwo zdołał im uciec. Pozostało mu już tylko 11 pkt. Żywotności, ale w wypadku zaatakowania będzie się bronił (8 POZ).

Jeżeli ogre nie zostanie zaatakowany, a wręcz przeciwnie – ktoś zaofiaruje mu pomoc medyczną lub żywność, zostanie nawiązana rozmowa, w której ogre może, w podzięce za ofiarowaną pomoc, zadeklarować chęć przyłączenia się do grupy i, w zamian za wikt i opierunek, przebywania z nią przez rok w charakterze służącego i ochrony – jednak raczej nie całej grupy, a jednej, wybranej postaci, najlepiej tej, która była dla niego najbardziej uprzejma. Uprzedza jednak, że przy złym traktowaniu odejdzie bez uprzedzenia. Jeżeli grupa się godzi, a szczególnie ten z jej członków, którego ogre wybrał jako swego pana, tego starego wojownika można dołączyć do grupy. W każdym innym wypadku ogre odchodzi.

9–1

Od miejsca spotkania z ogrem zostało jeszcze kilka godzin drogi do Impur–kir. Ścieżka nie rozdwaja się, nie ma odgłęzień, a więc idąc nią można dotrzeć tylko do wioski. Jednak okolica staje się coraz bardziej lesista i mroczna, a droga coraz bardziej kręta. Nagle zza kolejnego zakrętu pojawia się gromada dziwnych istot. Dopiero po chwili widać, że są to jeźdźcy wargów, jedna z najbardziej niebezpiecznych jednostek goblinów.

Osoba, posiadająca zdolność profesjonalną *heraldyka* dość szybko jest w stanie stwierdzić (5PD), że z proporców na dzidach wynika, iż jest to jeden z podjazdów zbuntowanego przeciw Katanowi księcia goblinów o imieniu Guar. Grupa orientuje się, że w wypadku porażki zostanie mięsem dla goblinich wierzchowców. Po kilku rundach oczekiwania 10 jeźdźców rozpoczyna atak z dzidami. W ataku uczestniczą również służące jako wierzchowce wargi. Rozpoczyna się ostra i zawzięta walka. Współczynniki wargów (6 POZ) i goblinów (8 z 4 POZ, 2 z 6 POZ) podane są w Bestiariuszu (str. 26 i 29 niniejszego numeru MiM). Po odniesieniu strat przekraczających 50% (wliczając w to wargi) gobliny zaczną niekontrolowany, bezładny odwrót – najchętniej prosto w las. Pokonani nie mają przy sobie, poza ekwipunkiem, nic ciekawego.

9–2

Wkrótce po pokonaniu goblinów grupa dociera do ich prowizorycznego, opuszczonego już obozu. Niespodziewanie znajduje się tam 9 koni (w tym 3





bojowe) oraz związany i żywy jeszcze człowiek. Jest to mężczyzna w zaawansowanym wieku, zagłodzony, bardzo wyczerpany i nagi. Obok niego znajdują się szczątki siedmiu ludzkich ciał. Z rozrzuconej wokół zbroi, pogniecionej i zniszczonej, jednak łatwo rozpoznawalnej, można wywnioskować, iż byli to pogwardziści i rycerze, zapewne początkujący skoro zostali pokonani przez gobliny. Ich odcięte głowy zostały wbite na ostrza osadzonych w ziemi dzid.

Były niewolnik goblinów jest półprzytomny z wycieńczenia. Nie grozi mu natychmiastowa śmierć, jednak wymaga troskliwej opieki przez kilka najbliższych dni. Osoby o praworządnych charakterach powinny też pochować ciała nieszczęśników (niedopełnienie tego obowiązku może kosztować takie osoby 10 PD).

10-1

Skorzystanie z koni bardzo przyspiesza podróż do Impur-kir. Już widać karczmę i większość domostw wioski, gdy nagle zdarza się coś zupełnie nieoczekiwanego.

Potężne wycie osadza w miejscach konie i podróżnych. Zza najbliższego domu wypełza demon, w rzeczywistości stokroć ohydniejszy niż jej kamienny wizerunek z podziemnej świątyni, gdzie po raz pierwszy zobaczyła go grupa.

Potwór ten jest istotą z innej sfery egzystencji o 5 metrowym wzroście i dwa razy dłuższym, wężowym ogonie. Posiada potężny, pokryty guzami korpus, głowę do połowy zagłębioną w ciele i częściowo zrośniętą z tułowiem oraz 2 pary łap, które zamiast palców zaopatrzone są w 6 ostrzy, podobnych do klingi maczety. Całości dopełnia para nieproporcjonalnie małych, nietoperzych skrzydeł i wielki wężowy tułów zamiast dolnych kończyn.

Półdemon – jego współczynniki i zdolności:

SLAN MOR

(Półdemon)

Rasa: Slan Mor (półdemon); **POZ** (odpowiednik) 10; **CHAR.** cht. zły (ewidentnie); **WZROST/WAGA:** 5 metrów/1500 kg; **ŻYW** 1800; **SF** 600; **ZR** 50; **SZ** 60; **INT** 70; **MD** 60; **UM** 340; **CH** 70; **PR** 70; **WI** 0; **ZW** 0; **AMg** 25;

Odporności: 1-155; 2-175; 3-125; 4-125; 5-125; 6-250; 7-250; 8-250; 9-250; 10-250;

PD za pokonanie: 550 (x2 w wypadku dobrych charakterów);

BROŃ (w trakcie jednej rundy walki potrafi atakować naraz 4 łapami):

łapy z długimi pazurami w kształcie klingi maczety: TR 166; biegłość 101; obrażenia 330 pkt. tnące; współczynnik uszkodzeń x6; opóźnienie 6 sg; zasięg 2, 1 i 0; Obrona +120 pkt. (jedna łapa +30 pkt.);

ZBROJA:

magiczna powłoka; OGR brak; OB +10 pkt; WYP 20kł/ 30tn/ 50ob;

OBRONA: daleka 10 pkt., bliska 130 pkt.;

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Półdemon Slan Mor przebywając w otoczeniu zupełnie dla siebie nienaturalnym traci możliwość używania większości ze swych zdolności. Niżej podajemy tylko te, które był w stanie zachować.

- *Aura zła* – w każdej rundzie każda atakująca postać musi wykonać % rzut na połowę swej odporności na zaklęcia zmniejszonej o 30 pkt. Nieudany rzut oznacza, że postać rezygnuje z ataku i nie może nic innego robić do końca rundy. Jeśli gracze wymyślą jakiś sposób dodający im otuchy lub zachowują w trakcie tej walki bardzo duży optymizm, MG może o 10–20 pkt. zmniejszyć antyodporność *Aury*. Odporność mniejszą od 5 pkt. traktuje się jako równą 5 pkt.
- *Aura strachu* – każda istota, która na niego spojrzy po raz pierwszy musi wykonać % rzut na odporność nr 2 (strach), zmniejszoną o 30 pkt. Nieudany rzut oznacza paraliż umysłowy na 1k10 rund.
- Za pomocą wzroku automatycznie wykrywa magię.
- Jest odporny na brak tlenu w powietrzu i przez wiele dni potrafi się bez niego obchodzić.

Sposób walki:

Slan Mor z racji okoliczności, w jakich ta walka się odbywa będzie zachowywał się dość głupio. Po pierwszych 2 rundach, w trakcie których wykrywa magię wzrokiem, wybiera jako cel ataku najbardziej oddaloną od grupy postać, tzn. stara się wybrać pojedynczą ofiarę, unikając zbliżania się do postaci stojących blisko siebie. Jeżeli awanturnicy zbiją się w minimum 3 osobową grupę, demon częściowo traci animusz i poprzestaje na krążeniu wokół ofiar.

Z powodu rozmiarów demona awanturnicy zyskują po 25 pkt. do obrony – Slan Mor ma problemy ze skupianiem się na tak małych przeciwnikach.

Pokonany demon traci swą formę i ulatuje, zostawiając cienką magiczną powłokę. Jest to jeden z najcenniejszych alchemicznym komponentów.

11-1

W wiosce nareszcie można odpocząć. Ci którzy przeżyli tę niebezpieczną trasę zapewne jak najszybciej wybiorą się do stolicy. Prosi o to zresztą dochodzący do siebie były niewolnik goblinów.

Po dowiezieniu byłego więźnia do Ostrogaru okaże się, że jest on prominentnym członkiem Gildii Białych Magów. W zamian za opiekę i uratowanie życia wybierze jedną osobę z grupy i umożliwi jej bezpłatne wstąpienie do tej organizacji. Opis gildii – niżej.

11-2

Po zakończeniu przygody wszyscy ci, którzy ją przeżyli dostają od 40 do 75 PD (decyduje MG).

GILDIE

Gildie to organizacje, zajmujące się promocją określonej profesji lub zawodu. Najbardziej znane z nich to stowarzyszenia złodziejskie i czarodziejskie. W zasadzie Gildia w swych szeregach skupia tylko osoby z jednej profesji.

Od tej zasady istnieją jednak wyjątki, aczkolwiek prawo to rozróżnia w zasadzie gildie od bractw. Przykładem takiego wyjątku jest Gildia Białych Magów skupiająca wszystkich czarodziei i kleryków, posługujących się magią, służącą szeroko rozumianemu dobru. Z drugiej strony także Gildia Morska reprezentuje interesy wszystkich profesji i zwykłych, związanych z morzem zawodów.

Do cech wspólnych dla każdej gildii należy jej struktura wewnętrzna i zewnętrzna.

Struktura wewnętrzna w zasadzie jest dwustopniowa. Na czele każdej gildii stoi Wielki Mistrz. Ma on kompletną władzę w organizacji, reprezentuje na zewnątrz jej interesy i na nim spoczywają wszelkie problemy związane z działalnością gildii. Raz wybrany Mistrz Gildii pełni tę rolę dożywotnio. Gildia może mieć dowolną liczbę członków. Tworzą oni coś w rodzaju rodziny, dla której interesem nadrzędnym jest interes gildii. Jednostka w tym przypadku może realizować swe interesy tylko jeśli nie jest aktualnie potrzebna gildii. Ostatnią warstwę strukturalną gildii tworzą kandydaci na członków. Najczęściej są to osoby, które jeszcze nie spełniły wygórowanych warunków przyjęcia.

Struktura zewnętrzna gildii polega na tym, że organizacja stara się mieć swą siedzibę możliwie w każdym mieście. W praktyce filie jednej gildii są sobie równorzędne. W każdym mieście jest także mianowany Mistrz Gildii danego miasta, z tym, że podlega on naczelnemu Mistrzowi z miasta macierzystego gildii.

Warunki przyjęcia do gildii, korzyści jakie ona przynosi, filie gildii w innych miastach oraz historia gildii omawiane będą bardziej szczegółowo przy opisach poszczególnych gildii.

GILDIA BIAŁYCH MAGÓW

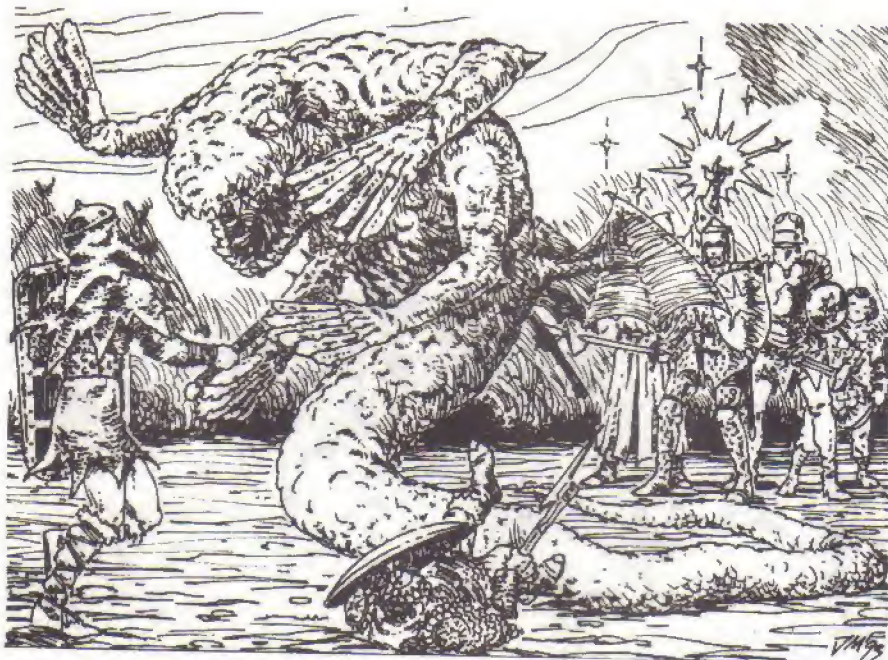
Gildia Białych Magów skupia wszystkich czarodziei i kleryków, posługujących się magią, służącą szeroko rozumianemu dobru. Głównym celem jej członków jest przepowiadanie i eliminacja wszelkich większych naruszeń równowagi, wywołanych przez zło. Niekiedy Gildia zajmuje się też sponsorowaniem wypraw najbardziej znanych awanturników wyruszających do Labiryntów Śmierci lub w inne czeluści zła.

SIEDZIBY GILDII:

Główną jej siedzibą jest zamek–pałac Białych Wież w Ostrogarze, znajdujący się na pograniczu czterech dzielnic (Złotej, Srebrnej Przystani, Pałacu Katana i Placu Karczemnego); podziemia tej potężnej budowli sięgają Labiryntu Katana. Poza Labiryntem Katana jest to najbardziej magiczne miejsce na terenie stolicy.

Potężne zamczyska – pałace Białych Wież – znajdują się również w Get–warr–garze, w Tagarze Białej, w Archagaście, w Tabadanie i w dwóch innych mniej istotnych miastach, to znaczy w elfickiej Oginie oraz w stolicy królestwa Osmundu – Grua–gar.

Filie Gildii Białych Magów, a więc ich potężne pałace–zamczyska znajdują się także na innych Archipelagach. Najwięcej, bo aż 4 mieści się na Zachod-



nim, po 3 znajdują się na Północno–Zachodnim i Północno–Wschodnim, po 2 posiadają Archipelagi Południowo–Zachodni, Południowy i Południowo–Wschodni, zaś po jednej posiada Wschodni i Pajęczy.

WŁADCY GILDII BIAŁYCH MAGÓW

Wielkim Mistrzem Gildii Białych Magów jest reptilliońki książę Sanmadian – niebywale stary (kilkusetletni) wyznawca Asteriusza Wielkiego, główny przepowiadacz naruszeń równowagi; praworządny dobry; mag/astrolog 19/36 POZ.

Mistrzem Gildii w Ostrogarze jest w zastępstwie Wielkiego Mistrza sędziwy półork, książę Ingramus – wyznawca Gorlama Walecznego, zwany "dobrym aż do obrzydliwości"; praw.dobry; kapłan/czarnoksiężnik 23/18 POZ.

Naczelnym Doradcą Gildii jest astrolog tan Madua Biały, gnom; wyznawca Dagonina, mistrz Wieszczów; POZ 13; praw.dobry).

Warunki przyjęcia do gildii Białych Magów oraz ograniczenia, jakie nakłada ona na członków:

1. Należy na rzecz gildii wpłacić 10 tysięcy sztuk złota (lub równowartość w klejnotach). Od tej opłaty może zwolnić Mistrz Gildii. Zdarza się to wtedy, gdy w istotny sposób pomogło się interesom Gildii lub jej Mistrzowi.
2. Należy być czarodziejem lub klerykiem. W wyjątkowych sytuacjach zgoda może być udzielona paladynom i łowcom z POZ wyższego niż 10.
3. Należy posiadać dobry charakter. Podczas przyjmowania do Gildii charakter jest magicznie sprawdzany. Zatajenie charakteru może zostać ukarane nawet śmiercią. Losowo też sprawdzany jest charakter w późniejszym czasie (nie można mieć nic przeciwko temu).
4. Wymagana jest pisemna deklaracja lojalności wobec Gildii oraz wobec jej Mistrzów. Z tego powodu nie można mieć tajemnic wobec Mistrza Gildii i osób, które on wskaże.
5. Wymagana jest pisemna deklaracja stwierdzająca, że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych. Oznacza to, że w pierwszej kolejności będzie należy wykonywać zadania postawione przez gildię. Podejmowania własnych misji uzależnione jest od uprzedniej zgody Mistrza Gildii.
6. Wymagana jest pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.
7. Wymagana jest pisemna deklaracja, że będzie się niosło pomoc każdemu członkowi Gildii, jeżeli zaistnieje taka potrzeba. Obowiązuje to bez względu na koszty, osobiste animozje i wykonywane zadania. Wyjątek stanowią specjalne misje i rozkazy nadane przez Gildie.

Przyjęcie spełnieniającego powyższe warunki kandydata do Gildii Białych Magów odbywa się po roku od zgłoszenia chęci przystąpienia do niej.

Natychmiastowe przyjęcie do Gildii jest możliwe tylko wtedy, gdy zostanie jej podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tą organizację.

Korzyści, które przynosi członkostwo w Gildii Białych Magów:

1. Możliwość bezpłatnego szkolenia podczas podnoszenia się na poziomy doświadczenia, ale tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia. Z reguły bez problemu można szkolić się do 15 POZ. Standartowo istnieje kumulatywna szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami. Szkolenie na kolejny poziom doświadczenia w gildii trwa dwukrotnie dłużej od standartowego, ale szkolącego się nic nie kosztuje.
2. Członek Gildii ma prawo korzystać z każdego czaru, będącego w posiadaniu innych jej członków o ile potrafi się go nauczyć. Z terenu Gildii nie może jednak wynosić bez zgody Mistrza żadnych magicznych ksiąg z czarami ani pergaminów. Dotyczy to też wszystkich magicznych przedmiotów.
3. Członek Gildii Białych Magów może w czasie 50+k50 dni nauczyć się pojmować dwukrotnie więcej autorytatywnych czarów niż normalnie. Ta zdolność nie kumuluje się z analogiczną zdolnością, uzyskaną z tytułu przynależności do innych gildii lub bractw.
4. Członek Gildii Białych Magów, potrafiący rzucać czary po około 100 dniach nauki w Gildii jest w stanie jednorazowo zwiększyć swoje UM (o 10 pkt. + premiowane k10).
5. Członek Gildii Białych Magów, potrafiący rzucać czary może raz do roku zakupić w Gildii 1000 pkt. PM w cenie 1 zł za jeden pkt. PM. Nie wolno jednak tym potencjałem szastać (a więc bezmyślnie rzucać czary, sprzedawać go lub obdarowywać osoby nie będące członkami Gildii). Dodatkowo po cenach standartowych (2 zł za 1 pkt. PM) można rocznie zakupić dla siebie do 10000 pkt. PM.
6. Członek Gildii Białych Magów ma prawo dwa razy do roku zakupić w Gildii za 1000 zł czar typu *Życzenie* albo jego odpowiednik z innych profesji (np. *Cud, Wola, Dar Natury, Kaprys*).
7. Członek Gildii może zostać wskrzeszony, jeśli do Gildii zostanie przyniesione jego martwe ciało i uprzednio zdeponował w Gildii sumę nie mniejszą niż 1100 sztuk złota. Ci, którzy nie posiadali pieniędzy albo podczas wskrzeszania nie wytrzymała i pękła ich dusza (nie udał im się rzut na szok – a więc już nigdy nie będzie można ich wskrzesić) są uroczyście chowani w katakumbach Gildii na jej koszt.
8. W momentu przyjęcia członek Gildii zyskuje na powadze i znaczeniu. W praktyce oznacza to podniesienie klasy społecznej o jeden poziom (a więc np. ze średniego mieszczaństwa do wyższego mieszczaństwa).
9. Po dość krótkim okresie od czasu przyjęcia Charyzma postaci wzrasta o 10 pkt.+ premiowane k10.
10. W chwili przyjęcia postać otrzymuje od Mistrza Gildii dwie rzeczy. Pierwsza z nich to magiczny pergamin (z blokadą PM) z zapisanym regulaminem oraz stwierdzeniem, że ta właśnie osoba (dokładnie opisana) jest członkiem Gildii Białych Magów. Druga rzecz to tak zwany przewodni przedmiot magiczny, który w podarunku zostaje przydzielony jako symbol przynależności do Gildii. Ma on specjalne cechy magiczne, dzięki którym może się przydać profesji reprezentowanej przez przyjmowaną postać. Przedmiot ten losuje (lub wybiera) MG. Musi być on jednak wielce użyteczny i nie mieć ograniczeń pod względem ilości ładunków czyli może być używany nieograniczoną ilośc razy. Można też założyć szansę, równą około 10%, że będzie to jakiś pomniejszy artefakt.
11. W Gildii jest też możliwa wymiana 3–5 przedmiotów magicznych, posiadających specyficzne cechy na 1 przedmiot magiczny (wybiera lub losuje go MG), ale za to przydatny.
12. Członkowie tej organizacji mają też prawo otrzymania misji w celu wypełniania statutowych założeń gildii. Niekiedy jednak na takie zlecenie – misję można oczekiwać nawet ponad rok.

Życzenie (Czar specjalny)
KRĄG: 10 (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 500
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów;
ZASIĘG RZUCANIA: specjalny;
CZAS DZIAŁANIA: specjalny;
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny;
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli maga. Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu o ile jego PM nie przekracza 500 pkt. albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot, dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, ale nie cenniejszych niż około 500 szt. złota albo może naprawiać uszkodzone przedmioty. Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można wpłynąć na jakiekolwiek przekleństwa lub klątwy. Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik, jednak najwyżej o k10 pkt. ŻYW czy SF albo o k5 pkt. któryś z pozostałych, zdolność lub biegłość (o k5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość, itd. (zależnie od MG).



TOMASZ KOŁODZIEJCZAK

BARDZO CENNY PIERŚCIEŃ

1. 

Krzyk rozległ się niedaleko, za rogiem. Dalian i Berrok przyspieszyli kroku.

Za dnia te wąskie uliczki i małe podwórka należały do biegających dzieci, rozwieszających pranie kobiet i starców grzejących kości na progach domów. W nocy dzielnica Chłopskie Krocze przechodziła we władanie takich jak oni – rzezimieszków, złodziei, morderców. A te akurat ulice, od roku, odkąd wywalczyli sobie to prawo zabijając poprzedników, należały do nich – człowieka Daliana i półorka Berroka. Więc gdy usłyszeli krótki, zdławiony krzyk, przerwane w pół wołanie o pomoc, natychmiast poderwali się do biegu. Ktoś grasował w *ich* rewirze, ktoś łupił *ich* klientów!

Wypadli zza rogu wyciągając spod płaszczy długie sztylety. Nie zawahali się ani na chwilę widząc, że mają przed sobą aż trzech przeciwników.

Zaskoczyli tamtych. Sztylet Berroka zagłębił się w miękkim ciele nim dwaj pozostali podjęli próbę oporu. Najwyraźniej byli nowicjuszami w złodziejskim fachu. Pozwolili ofierze krzyknąć, potem dali się zaskoczyć. Na dodatek, miast brać nogi za pas, widząc prawowitych właścicieli terenu, próbowali się bronić. Wkrótce wszyscy gryźli ziemię. Skończyli jak większość kandydatów do złodziejskiej kasty – tylko nielicznym udawało się przetrwać rywalizację siły, sprytu i bezwzględności. Dalian i Berrok znajdowali się gdzieś w środku złodziejskiej hierarchii – i to miejsce im wystarczało. Byli wystarczająco wysoko, żeby szanowano ich w bractwie, a dostatecznie daleko od wierzchołka, by nie zostać wplątanym w krwawe rozgrywki o władzę, toczone przez hersztów złodziejskiego cechu.

Trzy ciała drobnych rzezimieszków zostaną tu do rana. Zobaczą je ludzie i tam gdzie trzeba dotrze wiadomość, że Dalian i Berrok dobrze strzegą swojego terytorium.

Napadnięty, ofiara tamtych, to zupełnie inna sprawa – ubrany z cudzoziemska, starszy człowiek, mocno zbudowany. Parę lat temu sam pewnie by sobie poradził z tyloma napastnikami. Leżał na ziemi nieruchomo, oddychając ciężko, chrapliwie. Nie mogli go tu zostawić – gwardziści Katana ucieszą się na pewno ze śmierci trzech złodziei, ale zabójstwu przybysza zechcą przyjrzeć się bliżej. Poza tym, obcy mógł mieć przy sobie coś cennego, a może zostawił coś jeszcze w którejś z gospód. Warto sprawdzić.

– No, bierz go. Jeszcze trochę pociągnie – powiedział Dalian, obejrzawszy rany człowieka. – Ale jak się nie pospieszymy, to może się przekręcić na naszych rękach.

– Uff, ciężki jak wół – jęknął Berrok, dźwigając do góry ciało. – Idziemy.

Krokiem tak szybkim, na jaki pozwalał niesiony ciężar przeszli kilka uliczek, aż stanęli przed drzwiami małej szopy, przylegającej do ściany dwupiętrowego budynku. Berrok stuknął w nie dwa razy, odczekał chwilę, znów puknął. Po chwili rozległo się szuranie, drzwi skrzypnęły, a w szparze błysnął kaganek, pojawiła się zniszczona twarz starej kobiety.

– No, co tam, synek, żeśta zrobili?

– Otwieraj, stara, szybko – syknął Berrok, napierając na drzwi ramieniem. Wnieśli ciało do komórki i położyli na podłodze. Kobieta kucnęła i przyłożyła ucho do piersi rannego.

– Dycha – spojrzała z bliska na jego twarz. – A z pyska to podobny do twojego wuja, Garama, tego co go pachołki tana Beora za nogi obwiesili na zamkowym dziedzińcu. Co to za jeden?

– Cicho matka, zagrzej no lepiej wodę – Berrok pochylił się nad mężczyzną, podetknął mu pod nos kubek zimnej, choć śmierdzącej wody, kilka razy uderzył w twarz. Przy okazji dokładniej obejrzał rany. Trzy pchnięcia sztyletu w pierś – bez szans na przeżycie.

– Ej ty, człowieku, jak ci tam?

Ranny jęknął. Otworzył oczy, zamrugał powiekami.

– Gdzie jestem? – jęknął.

– Wzięliśmy cię od tych zbójów, co cię napadli. Rano do felczera zaniesiemy. Coś za jeden, co?

– Dzięki, dobrzy ludzie, dzięki – wychrypiał stary. Nagle drgnął, zbierając resztkę sił, podniósł się nieco. – Gdzie mi tam, do felczera, gdzie... czuję, że życie ze mnie wycieka... Pomóżcie mi jedną rzecz załatwić, a opłaci się wam to zdrowo, oj opłaci... dobrzy ludzie...

Łyknął wodę, ale nie zdołał jej połknąć, wyciekła mu z ust cienką strużką.

– Słuchajcie...

2. 

– Wchodzić w to, matka, czy nie – Berrok ciężko podniósł głowę, rozejrzał się przekrwionymi oczyma. Dalian zaklął w duchu, bo nie lubił, jak pijany Berrok z twardego zbója zamienia się w synalka trzymającego się maminej kiecki.

– Wchodzić, synek, w trymiga – stara kobieta nie była trzeźwiejsza od swego pierworodnego, jedynego zresztą, którego udało się jej uchować. Dwaj młodsi dawno już gnili w ziemi zabici przez żołnierzy Katana. Była wielka, silna i pewnie sama mogłaby chodzić na łupieskie wyprawy, gdyby nie reumatyzm, który wykręcił jej nogi tak, że ledwie włóczyła się po ziemi.

Minęły dwa dni, odkąd znaleźli konającego człowieka – przybysza z dalekiej kowalskiej wsi. Zmarł niedługo po tym, jak opowiedział im swoją historię i poprosił o pomoc. Jeszcze przed świtem wynieśli trupa poza swój rewir i cisnęli gdzieś w krzakach. Od tamtego czasu pili tanie, młode wino, rozważając całą sprawę.

– Wciągamy w to Anunala? – znów spytał Berrok. Anunal był orkiem, z którym mieli układ – pomagali sobie w sprawach, do których potrzeba było więcej osób. Do niedawna nawet nigdy się solidnie nie pobili, gdy dochodziło do podziału łupów. Ostatnio jednak ich kontakty nieco ochłodły.

– Nie! – zarządziła Maydyra stanowczo – z Anunalem już się nie da uczciwie załatwiać nieuczciwych interesów, synek.

– Ehem – mruknął Berrok, a Dalian uznał, że czas włączyć się do dyskusji.

– Sami robimy – warknął. – Ty, stara, więcej już nie pij, musisz nam przyszykować żarcie na drogę. Ty Berrok idź, wsadź łeb w koryto, wytrzeźwiej. Ja tam też zaraz przyjdę.

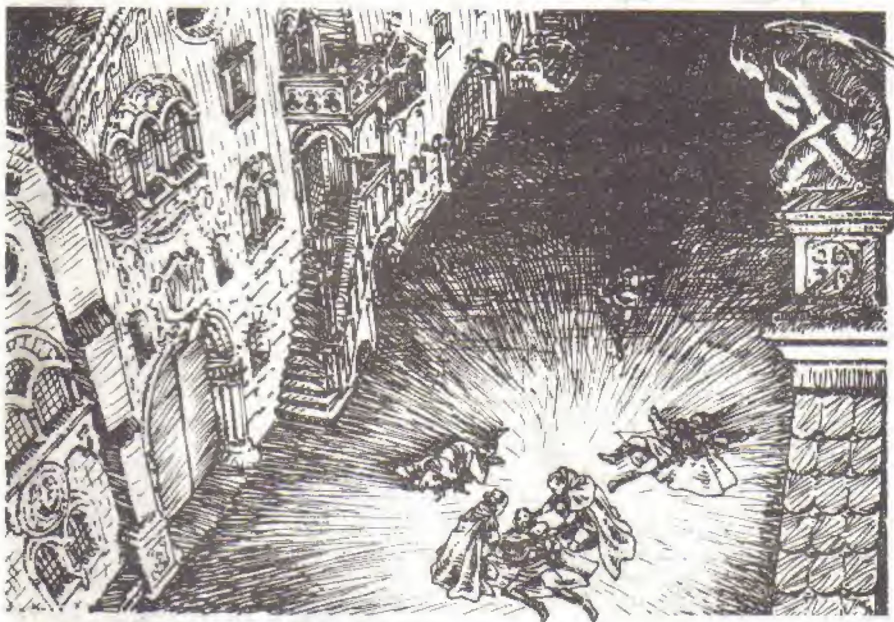
– Patrzcie, no go, rządcę – zaczęła zrzędzić Maydyra, ale jak zwykle posłuchała Daliana – wstała i poszła do kuchni.

– No chłopie, powiedz tak naprawdę – Dalian klepnął Berroka w ramię. – Podoba ci się ta robota?

– Jakże inaczej, podoba – Berrok uśmiechnął się od ucha do ucha, wyszczerzając wyszczerbione zęby. – A najbardziej to mi się podoba, żeśmy tego starego pięknie wykiwali, co?

Prosił ich, Daliana i Berroka, o odnalezienie pierścienia i odniesienie go do rodzinnej wsi, oddanie bratu. Obiecywał, że zostaną hojnie wynagrodzeni.

Obaj rzezimieszkowie nie mieli zaufania do stanu sakiewek kowali z odległego Tadem, znali za to wartość klejnotów na czarnym, rynku Ostrogaru. Tu też zamierzali



Zarechotali głośno, dopili wino z kubków i ruszyli ku sieni, w której stał cebrzyk z deszczową wodą. W myślach wciąż rozważali historię, którą udało im się ułożyć z wystękiwanych drżącym głosem słów umierającego człowieka.

Przybysz pochodził z bogatej kowalskiej rodziny z wyspy Tadem i nazywał się Orrik. Przybył do Ostrogaru, żeby dopełnić pokuty za przewinę, której dopuścił się przed czterdziestu prawie laty. Miał wtedy siedemnaście wiosen i ojciec, głowa rodu, zabrał go w miesiącu świątecznym do Ostrogaru na wielki targ. Ojciec chciał tam kupić najlepszą rudę, jako że dostał wcześniej zamówienie na wiele przednich mieczy. Niestety, w czasie podróży, ojca Orrika dopadła i powaliła jakaś choroba, wkrótce zmarł. Młody Orrik, choć w żałobie, ani myślał wracać do domu. Pierwszy raz znalazł się w wielkim świecie i zamierzał trochę go poznać. Służących odesłał na rodzinną wyspę z ciałem ojca, a sam zabrał złoto przygotowane na zakup surowca i pod pozorem szukania kontrahenta, został w stolicy. Zdjął też ojcu z palca rodzinny pierścień niezwykłej wartości, przekazywany w kowalskim rodzie z pokolenia na pokolenie. Oby nigdy tego nie uczynił – przeklęty!

Pieniądze na zakup żelaza szybko przetracił: wiele pokus czyha w wielkim mieście na niedoświadczonego młokosa – wino, sprzedajne kobiety, hazard. A w burdzie, w którą się wplątał, stracił też rzecz najcenniejszą – ów niezwykłej wartości pierścień.

Wrócił do rodzinnej wsi pohańbiony i złamany. Przekazał kuźnię drugiemu po starszeństwie bratu, zrezygnował z dziedzictwa i znów ruszył w świat, tym razem, by odnaleźć to, co onegdaj stracił. I teraz właśnie złapał trop, wiedział już gdzie jest klejnot, gdy dopadła go ta niespodziewana i przypadkowa śmierć.

przehandlować pierścień, tym bardziej, że daleka wyprawa nie wydawała się najbezpieczniejsza. Ich rewir był tutaj – na kilkunastu uliczkach i placykach Ostrogaru. Gdzie tam im, miejskim szczurom, włóczyć się po świecie.

Już samo zdobycie pierścienia wymagało sporego wysiłku.

Trzymał go bowiem w swym skarbczyku tan Or-ego, półelf, jeden z tych rycerzy, którzy włóczą się po świecie głosząc oficjalnie, że tłuką złe stworzenia, a tak naprawdę szukając po prostu coraz to nowych karczm i dziewek. Pierścień dostał się w jego ręce dość pokrętną drogą, o której Orrik nie zdołał już opowiedzieć. Or-ego zbierał egzotyczne (co znaczyło to słowo ani Berrok, ani Dalian nie mieli najmniejszego pojęcia) przedmioty i ponoć pierścień kowali z Tadem bardzo mu przypadł do gustu. Kiedy umarł dziesięć lat temu, pochowano go w grobowcu na cmentarzu przy klasztorze boga Oriaka, a na piersi położono pierścień. Orrik poznał losy rodzinnej pamiątki już wtedy, gdy rycerz nie żył. Przez kolejne dwa lata krążył po Orkusie i okolicznych wyspach, szukając kogoś, kto byłby w stanie rozpoznać i unieszkodliwić czar zamykający drzwi grobowca. Wreszcie udało mu się i teraz przekazał formułę zdejmującą zaklęcie im, swoim wybawicielom, żeby mogli odzyskać pierścień.

Dalian i Berrok na codzień gardzili szakalami, zakradającymi się na cmentarze i plądrującymi groby bogatych mieszczan i szlachty. Czasem, gdy mieli pewność łatwego i obfitego łupu, brali się jednak i za taką robotę. Opowieści starego człowieka o wartości, jaką ma pierścień, rozbudziły ich chciwość dostatecznie, by się zdecydowali. Myśl o tej pracy, była tym przyjemniejsza, im częściej przypominali sobie, jak to pięknie wyprowadzili w maliny swoją ofiarę.

3. 

– Tfu, parszywa robota – mruknął Berrok – Czy to nie lepiej sobie jakiś uczciwy fach znaleźć, szewcem zostać, albo zdunem? Na łeb ci nie cieknie, stryczek nie grozi, robota spokojna, kurturalna.

– Kulturalna – poprawił go Dalian. – A co ci się tak na mądralowanie zebrało, barania głowo. Pilnuj lepiej, żeby nas jakiś patrol nie przyuważył.

– Bo myślę tak sobie – Berrok był tej nocy w wyjątkowo filozoficznym nastroju – pozłodziejować trochę: dobra rzecz. Mająteczek uskrobać, życia trochę schwycić, żeby potem do śmierci w spokoju doczekać. A my ze sztyletem w plecach skończymy, albo na katowskim pieńku, zobaczysz.

– Przestań zrzędzić, człowieku – syknął Dalian. – Bo co złego wywołasz. Patrz, dochodzimy.

Świątynia i przylegająca do niej nekropolia leżały na obrzeżach Południowej Dzielnicy. Niski gmach osłonięty drzewami i krzewami, otoczony żywopłotem, stał na niewielkim wzniesieniu. Mur ze starej, sypiącej się cegły otaczał cmentarzysko. Dochodzili właśnie do płotu, gdy zabiły dzwony świątynne, na znak, że przybytek Oriaka dziś zamyka już podwoje.

Dwaj mężczyźni zeszli z drogi i ukryli się w przylegających do płotu chaszczach. Po niedługim czasie koło nich przeszli ostatni wierni, wracający z wieczornych modłów. Na szczęście deszcz przestał padać, a noc zapowiadała się zimna i ciemna – tarczę księżyca zasłaniały chmury.

Dobra pora dla morderców, złodziei i cmentarnych hien.

– Zakładaj – Dalian podał Berrokowi mały medalion. – Kupiłem dziś od starego Gassona.

– Na co mi to paskudztwo? – Berrok obracał w dłoniach srebrną kulkę zawieszoną na złotym łańcuszku.

– Mnisi może i nie pilnują cmentarza, ale nie są pewnie tak głupi, żeby nie zastawić





paru pułapek, na takich jak my. Medaliony pokażą nam, które miejsca lepiej ominąć.

– Przecież tam nic strasznego nie ma! Sprawdzaliśmy...

Cały poprzedni dzień spędzili na cmentarzu, dokładnie oglądając wszystkie ścieżki i zapamiętując położenie grobowca rycerza. Swobodnie poruszali się po terenie całej nekropolii, nie znajdując żadnych stref zakazanych czy pułapek.

– Dzień to dzień, a noc to noc. Kto by im tam, łysym pałom, wierzył? – mruknął Dalian.

– A po co, na demony, te łyse pały miałyby w nocy pilnować spróchniałych mogił bezimiennych mnichów? Hieny nie na takich cmentarzach szukają zarobku.

– Durnyś Berrok – mruknął Dalian. – Równyś w tej materii swojej mamuśce. Nie mówię o wielkich czarach obronnych, tylko ot, o takich zabaweczkach, coby się na cmentarzu żadne parki nie gziły, a nekrofolaki nie organizowały swoich sabatów. A bo to jeden możny tak sobie dom obstawia?

– Dobra, dobra – Berrok wciąż gładził palcami srebrną kulkę. Wydawała mu się dziwnie ciepła – mimo chłodu na dworzu.

Szybko, lecz po cichu wygramolili się z krzaków. Poruszane wiatrem gałęzie drzew szumiały dostatecznie głośno, by nikt nie usłyszał przekleństw złodziei, gdy gramolili się przez mur. Zeskoczyli obaj prawie równocześnie. Szybko wstali, bacznie rozglądając się dookoła. Obaj czuli lekki, podskórny niepokój.

Była noc, a oni znajdowali się na klasztornym cmentarzu.

– Mam nadzieję, że działają – mruknął Dalian, kładąc dłoń na medalionie. – Taka kupa forsy...

– Jaka kupa? – Berrok zatrzymał się gwałtownie.

– Ciii – Dalian przyłożył palec do ust. – A co żeś myślał? że darmo dają? Zapłaciłem dwadzieścia sztuk złota.

– Ile?! – Berrok złapał się za głowę. – Dwadzieścia sztuk złota?! Toż to majątek, skądeś je wyciągnął?

– Zwróci się przecież, nie?

– Ano, zwróci – mruknął Berrok – ale ja matkę chyba zabiję, że ci szkatułkę dała...

– No już, zamknij się, co? – fuknął Dalian i ruszył dalej.

Chmury wciąż zakrywały księżyc.

Wokół dwóch mężczyzn piętrzyły się nieregularne bryły szarych głazów. Skryte między drzewami, otoczone krzewami – wyznaczały miejsca ostatniego spoczynku mnichów. Bliżej klasztoru znajdowały się najstarsze groby – ryte w stokach jaskinie, zakończone okrągłymi komorami, wygrzebywane w ziemi tunele, grobowce przeorów, których imiona odnaleźć można było tylko w najstarszych klasztornych księgach. Grobów tych strzegły pojedyncze oznaczające wejścia kamienie, niegdyś bogato zdobione. Do dziś nie dotrwały nie tylko malunki, ale i płaskorzeźby, zniszczone przez wiatr i wodę. Im dalej od bramy, tym częściej starożytna surowość ustępowała miejsca zbytkowi. Do zbiorowych mogił mnichów prowadziły ozdobne bramy z wykutymi w piaskowcu portalami, ornamentami i rzeźbami. Reguła klasztoru zabraniała składowania w grobowcach cennych przedmiotów, jednak pozwalała na dowolne zdobienie samych mogił. Hieny cmentarne nie ukradną wszak kamienia.

Tą część cmentarza, przez którą szli Berrok i Dalian zabudowywano od niedawna – stały tu na razie głównie grobowce dobroczyńców klasztoru, którzy chcieli zostać pochowani w jego okolicy. W jednym z nich pochowano tana Or-ego.

Nagle Berrok poczuł, że amulet na jego piersi staje się strasznie gorący. Mężczyzna aż syknął z bólu. Zatrzymał się, dostrzegając, że coś dziwnego dzieje się także z Dalianem.

– Co jest... – zdążył wyszeptać.

– Cii... – Dalian przyłożył palec do ust. – To może być jakiś czar ochronny.

– Co teraz?

– W krzaki – zadecydował Dalian. – Łyse pały na pewno nie były rozrzutne, postawili pewnie te czary gdzieniegdzie, musimy je ominąć.

Klnąc i sapiąc wcisnęli się między obrastające ścieżkę krzewy. Temperatura amuletów natychmiast spadła, jednak nowa trasa nie okazała się zbyt wygodna – gałęzie drapały, ziemia pod nogami była nierówna i grząska. Na dodatek narobili sporo hałasu, walcząc z czepiającymi się ubrań gałęźmi. Gdyby cmentarza pilnował ktoś jeszcze oprócz – jak sprawdzili wcześniej – starego mnicha, właściciela nie mniej wiekowego, łysego i głuchego psa, na pewno zostaliby usłyszeni.

– Psiakrew, co za fach! – warknął Berrok, czując jak mu buty przemakają od błota . – Ot, nowe kamasze kupiłem... Oż ty! – jęknął, bo nagle stracił równowagę i wywrócił się.

Dalian nie mógł powstrzymać uśmiechu.

– A skądeś srebro wziął na ten zakup – stanął nad gramolącym się z ziemi, umazanym błotem Berrokiem. – Czy z maminej, czy może z mojej sakiewki, co?

– A żeby cię... – mruknął Berrok, wycierając twarz w rękaw, a mokre dłonie w nogawice spodni.

Szli teraz wzdłuż drogi, przez wysoką do kolan, wilgotną trawę, co chwila złorzecząc. Każda jednak próba zbliżenia się do ścieżki gwałtownie rozpalała medaliony. Gdyby ich nie mieli – pewnie już leżeliby na drodze, zamroczeni lub martwi.

"Nie wiadomo, co gorsze – Berrok powoli odżałowywał wydanego na medaliony złota – znaleźliby nas o świcie nieprzytomnych i ani chybi oddali katu."

Na tę myśl Berrok aż się wzdrygnął.

– Za dobrze idzie – mruknął.

– Tfu, zamknij dziób, kruku jeden – skarcił go Dalian i zamilkł, bo dostrzegł przed sobą jasny, prostokątny kształt. – To tam.

Grobowiec tana wykonano niezwykle starannie, ale bez zbędnego przepychu. Przednią ścianę ozdobiono dwoma płaskorzeźbami przedstawiającymi mnichów-rycerzy – stojących na szeroko rozstawionych nogach,

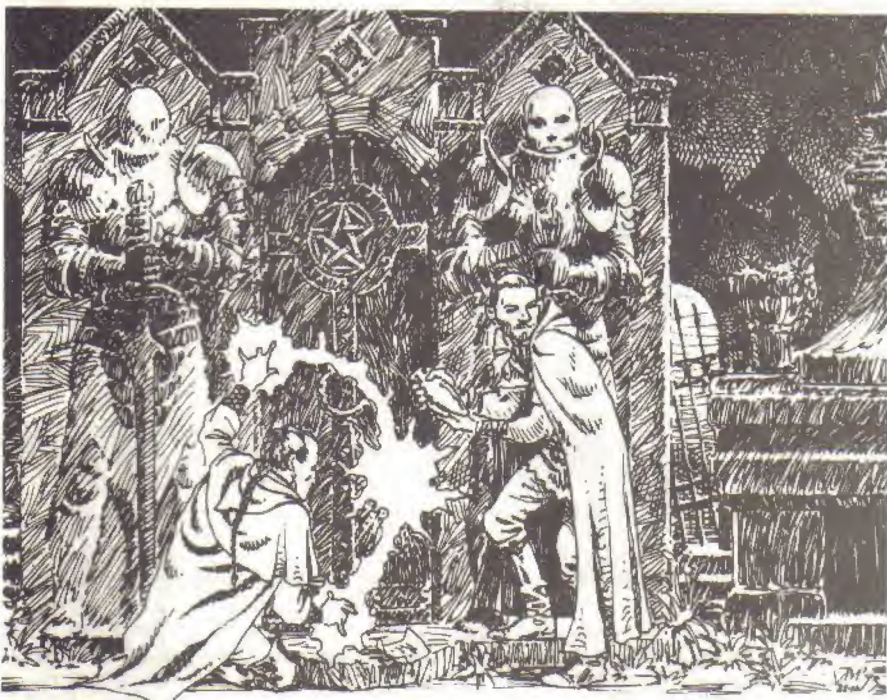


wspartych o miecze. Figury były naturalnej wielkości i Berrok aż się wzdrygnął – przez chwilę myślał, że to prawdziwi ludzie strzegą grobowca tana. Kute w brązie drzwi szczelnie przylegały do kamiennego portalu. Nie miały zamka – zasuwy, haka, czy otworu na klucz.

– No, wyciągaj ten papier – szepnął Berrok. Dalian chwilę grzebał w przewieszonej przez pierś sakwie, wreszcie wyjął mały arkusik pergaminu.

– Ciemno, psiakrew, jak w lochu – mruknął, starając się odczytać litery.

– Miałeś się tego nauczyć, nie? – sapnął Berrok. – Żeby to piorun palnął! Patrz!



W ręku trzymał urwany rzemień - resztki sakiewki, którą zwykle nosił u pasa.

– A żeby cię pokręciło, gangreno jedna, gdzieżeś to zgubił?

– Nie wiem.

– Ale ja wiem, że piwo chlałeś, zamiast się przygotować...

– Miałem krzesiwo! Pewnie kiedy się przewróciłem... I co teraz?

– Ano – Dalian zawiesił na chwilę głos – ktoś tu musi myśleć, durniu jeden. Na wszelki wypadek ja się tego hasła nauczyłem. Jeszcze się kiedyś przyda, nie? Może nie tylko grabarze trumny, ale i klucznicy skarbczyki nim zatrzaskują...

Urwał, bo coś zaszeleściło w krzakach.

– Ykyhym – rozległ się warkotliwy, suchy głos, jakby szczeknięcie.

Przypadli do ziemi, sięgając od razu po sztylety i wpatrując się w czarne zarysy drzew i grobowców, ledwie widocznych w ciemności. Znów ten szelest, jakby coś przedzierało się przez krzaki. Coś dużego.

Berrok ruszył się, chciał się przeczołgać za róg grobowca tana, ale Dalian przytrzymał go ruchem dłoni.

– Nie drgnij nawet – szepnął.

Coś parskało gniewnie, pojękiwało, prychało, przeciskając się miedzy krzakami.

Nagle wszystko ucichło.

Dalian poczuł, jak poci mu się ręka ściskająca rękojeść sztyletu.

"Nigdy więcej na cmentarz – obiecywał sobie w myślach Berrok – uczciwe łupiestwo jest na ulicy, nigdy więcej..."

Tajemnicze stworzenie znów się poruszyło, lecz, ku zdziwieniu obu złodziei, tym razem zaczęło się oddalać. W końcu przestali je słyszeć.

– Co to było? – spytał Berrok. – Może nam się zdawało tylko?

– Co to, ja głupi, czy co? Albo to jakiś zwierz z lasu wylazł, albo...

– I przez płot przelazł, żeby sobie po mnisim cmentarzu pochodzić. Co ty pleciesz...

– Na pewno są jakieś dziury w murze, mógł przejść.

– No to i może wrócić, zaczynamy robotę.

Wciąż było ciemno.

Dalian jeszcze raz i znów na próżno próbował cokolwiek odczytać z pergaminu. Pokiwał głową, zmiął kartkę i zamknął oczy. Wyciągnął rękę i dotknął palcami chłodnej powierzchni drzwi. Powoli, uważnie zaczął recytować podane im przez kowala hasło otwierające. Jeśli tamten coś sknocił, to mogą mieć teraz spore kłopoty.

W tym czasie Berrok zaczął polewać krawędzie i zawiasy drzwi, zabraną z domu oliwą.

I oto drzwi drgnęły. Skrzypnęły raz, drugi, jakby cicho zajęczały, niezadowolone, że ktoś porusza je ze snu, zmusza do pracy.

– Działa – szepnął uradowany Berrok.

Lecz nagle ruch ustał – drzwi otwarły się tyle tylko, by człowiek mógł się przez nie przecisnąć. Spróbowali popchnąć je dalej, ale nawet nie drgnęły.

– Albo stary coś pokręcił – powiedział Dalian. – Albo miał tylko takie zaklęcie. Wchodzimy.

– Ciemno żesz mać – mruknął Berrok, lecz zaraz zamilkł. Był złodziejem i mordercą, to prawda. Kradł i zabijał bez litości – to fakt. Lecz rzadko plądrował groby i nawet na nim zrobiła wrażenie surowość wnętrza grobu.

Oczy mężczyzn stopniowo przyzwyczajały się do ciemności, zaczęli dostrzegać coraz więcej szczegółów. Katafalk stał naprzeciw wejścia. Prowadziły do niego dwa szerokie stopnie, na których ustawiono onegdaj wiele mis z płonącym olejem. Ogień dawno już się wypalił, a dym wsiąknął w ściany grobowca.

– Śmierdzi trupem – mruknął Berrok podchodząc do katafalku.

– A co myślałeś, że będzie pachnieć nasturcją? – uśmiechnął się Dalian.

Spowite w miękką tkaninę ciało półelfa nie poddało się rozkładowi, widocznie wcześniej mnisi dobrze je zakonserwowali.

"Na szczęście – pomyślał Dalian – gdybym miał wyciągać pierścień z kupy gnijącego mięsa..."

– Dobra, bierz złoto i idziemy – Berrok trącił go w ramię.

– No, już – Dalian wszedł na stopnie, pochylił się nad katafalkiem. Nawet nie zdjął zasłony oddzielającej twarz rycerza, sięgnął tylko pod spowijającą jego pierś materię. Zamknął dłoń na chłodnym i co dało się wyczuć, misternie zdobionym kształcie.

– Jest!

Dalian wyciągnął zza pasa nóż i przeciął rzemień, na którym wisiał pierścień.

– Aaaa – zaskowyczał nagle z bólu Berrok. – Pali!

I wtedy Dalian też poczuł. Wiszący na piersi, ochronny amulet rozgrzał się nagle, paląc pierś mężczyzny. Cenny pierścień potoczył się po posadzce.

Zza drzwi uszu mężczyzn dobiegło groźne sapanie i odgłos ciężkich kroków. Ktoś stał na progu grobowca.

Próbując zerwać z piersi palący ciało amulet, Dalian zdołał sformułować tylko jedną myśl. Myśl, od której włosy zjeżyły mu się na głowie.

"To nie jest zwierzę! O Bogowie, to nie jest zwierzę!"

Berrok zaskowyczał ze strachu. On pierwszy zobaczył.

Drzwi grobowca drgnęły, otwierając się na pełną szerokość. Stanęła w nich, przesła-





niając potężną sylwetką prawie całe wejście, szara postać. Dalian rozpoznał ją. Ożywionego kamiennego rycerza, strzegącego dotąd wejścia grobowca.

Strach zawładnął rozumem Daliana. Ale złodziejski instynkt, odziedziczony po ojcu złodzieju, który przejął go z kolei od swego ojca rzezimieszka, dał o sobie znać. Umysł Dalian jęknął z trwogi, mięśnie człowieka działały.

– Berrok! – krzyknął. – Broń się!

I jego przyjaciel nie był w ciemię bity. Rycerz nie rycerz, z kamienia nie z kamienia – każdego, kto miecz nosi, mieczem można zabić.

Przynajmniej tak im się zdawało.

Bo gdy kamienny wojownik zrobił krok w ich stronę zrozumieli, że żywi nie wyjdą z tego grobowca. Stąpał sztywno i powoli, podnosząc nogi jakby z trudem. Wciąż jednak blokował drzwi i gdy machnął mieczem, to było oczywiste, że mógłby ściąć dwie głowy na raz.

Berrok skoczył do przodu. Zamarkował atak, przygiął się do ziemi, a gdy ciężki miecz świsnął mu nad głową wyprowadził błyskawiczny cios sztyletem. Stal zadźwięczała, sypnęły się skry, lecz rycerz nawet nie zadrżał. Nie czuł bólu. Teraz dopiero Dalian dostrzegł, że ów kamienny stwór nie ma twarzy. W miejscu głowy tkwiła jajowata kula, jakby rzeźbiarzowi zabrakło czasu czy ochoty na dokończenie dzieła. Dalian nie miał nawet czasu się wzdrygnąć, bo oto w drzwiach stanął drugi rycerz z płaskorzeźby. Ten miał twarz, za to zdawało się że nie wyrzeźbiono mu dłoni – kamienny miecz wyrastał prosto z jego przedramion.

I nagle Dalian zrozumiał, dlaczego pierwszy strażnik nie zabił ich od razu. Chciał pojmać ich żywcem, by jego władca, ten który tchnął w kamienne truchła życie, mógł się do woli nacieszyć ciałami złodziejaszków. A może... może potrzebował ich do jakichś magicznych doświadczeń. Dalian po raz pierwszy w życiu bał się naprawdę.

Kamienni rycerze ruszyli ku ludziom – końce ich mieczy drżały.

– Dalian... – rozpaczliwie jęknął Berrok.

Zrobił unik przed uderzeniem, które niechybnie pozbawiłoby go przytomności. W oddali, na dworze, rozległy się pierwsze nawoływania przeczesujących cmentarz mnichów.

Dalian cofnął się jeszcze krok, opierając biodrami o katafalk. Miecz kamiennego rycerza zawinął o włos od jego twarzy.

– Nieeee – to Berrok stracił panowanie nad sobą, gdy kamienna ręka opadła na jego ramię, ściskając je w miażdżącym uścisku. Dalian poczuł, że dłońmi opiera się już o trupa tana. Nie było gdzie dalej uciekać.

Gniewne nawoływania były coraz bliżej. Nagle, tuż obok, rozległ się jeszcze jeden głos. Gniewny pomruk, sapniecie, gulgot wściekłego zwierzęcia.

W drzwiach grobowca stanęła pokraczna postać. Kamienni strażnicy zawahali się, obaj odwrócili w kierunku wyjścia.

– Ykyhym – stęknęło stworzenie stając w drzwiach.

– Chodu! – Dalian odzyskał przytomność umysłu. Odwrócił się, chwycił lekkie truchło, cisnął w rycerza. Kamienny miecz przeciął je jak słomkę. Lecz nim obudzony czarem strażnik wyprowadził drugi cios, Dalian śmignął pod jego ramionami. kątem oka dostrzegł, że i Berrok rzucił się do ucieczki. Usłyszał krzyk przyjaciela, gdy koniec kamiennego miecza zahaczył o jego ramię, ale na szczęście Berrok zachował równowagę.

Dalian upadł na ziemię. Poczuł ból, coś wbiło mu się w bok, przebijając kaftan i skórę. Wiedział co to jest – pierścień rycerza. Dalian zgarnął łup z podłogi, poderwał się z posadzki i skoczył ku wyjściu, wrzeszcząc jak oszalały.

Stworzenie w drzwiach – pokręcony, dygocący półork, ubrany w jakieś szmaty, z zaślinioną gębą – przeraziło się tego krzyku, bo odwróciło się i pognało między krzaki. To dało włamywaczom wolną drogę. Wyprysnęli z grobowca, niczym race odpalane z wyrzutni przez ostrogarskich rakietników w czasie jarmarku. Zobaczyli dziesiątki ogników – mnisi byli tuż tuż. Nie zatrzymując się ani na chwilę, mężczyźni pognali wprost przed siebie, by jak najszybciej dotrzeć do granicy cmentarza.

Za plecami słyszeli krzyki ludzi, gniewny ryk kamiennych strażników i przeraźliwy skowyt szalonego półorka.

Berrok kuśtykał, Dalian czuł ból w przebitym przez pierścień boku.

Uciekali, a co najważniejsze – mieli ze sobą łup, po który tu przyszli. Nadzieja rychłego bogactwa dodawała ich nogom szybkości nie mniej, niźli strach przed mnichami Oriaka i ich magią.

Uciekli.

4. 

– A żeby zaraza wybiła do nogi całe kowalskie plemię! – Dalian chodził po izbie tam i z powrotem klnąc na czym świat stoi.

– A żeby! – Berrok był już porządnie pijany. Zalewał ból skręconej nogi i wściekłość.

– Ledwośmy z życiem uszli. I złoto wydane, co za dzień, o bogowie! – jęczał wciąż Dalian.

– Trzeba się pakować – niespodziewanie Berrok podjął decyzję. – Statek odpływa o świcie.

– Statek, statek, mi od pływania to się żywot psuje.

Stara Myadyra spała w kącie, chrapiąc głośno.

– Nie wymigasz się, Dalian, o nie. Może ja głupi jestem, ale nie aż tak. Jedziemy razem, albo wcale!

– A niech to... – Dalian pociągnął łyk piwa. – I myśmy niezgorsze durnie. Tak się dać podpuścić.

Musieli jednak popłynąć na Tadem. Tak jak ich prosił Orrik.

Nie okłamał ich, tej pijackiej nocy nie raz dokładnie powtarzali sobie jego słowa. Tak, powiedział, że pierścień jest bardzo cenny.



I że na Tadem kowale zapłacą za niego ile się da – bowiem jest to ich rodowy, pradawny znak. Dla nich, pierścień ma ogromną wartość.

Ale tylko dla nich. Na żadnym z ostrogarskich targowisk Berrok i Dalian nie dostaliby za niego choćby i dwóch sztuk srebra. Dlatego musieli jechać na Tadem, licząc, że odzyskają choćby to złoto, które wydali na magiczne amulety.

Na stole, pomiędzy pustymi kuflami, w kałuży rozlanego piwa leżał pięknie wykuty, stary, dla kowalskiego rodu bardzo cenny – ale tylko żelazny – pierścień.

KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Ogólne zasady gry zostały już omówione, zaś w miarę wydawania kolejnych numerów pisma będziemy się starali publikować coraz więcej szczegółów, dotyczących poszczególnych rodzajów wojsk.

I tak już dziś omówione zostaną pociągi pancerne oraz komandosi. Będziemy też publikowali konkretne przykłady ataków i obron. I jeszcze jedna sprawa. Otóż chcieliśmy zorganizować wielki zjazd dla wszystkich fanów gier strategicznych. I tu natrafiliśmy na następujący problem – z Waszych listów wynika, że nie każdy z Was mógłby w danym terminie przyjechać do Warszawy, natomiast bardzo chętnie przyjechałby w innym. Ponieważ problem ten jest bardzo trudny do rozwiązania proponujemy Wam byście kontaktowali się ze sobą wzajemnie w ramach miast czy województw, a gdy będziecie gotowi przyjechać napiszcie do Wojtka Zalewskiego, by ustalić konkretną datę rozgrywki. My ze swej strony obiecujemy wystawić naszą drużynę klubową. Szczegółową informację znajdziecie w dziale listów do KLANU MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH.

29.0 Koleje

W czasie gry służą one jako drogi szybkiego transportu (pociągi transportowe) dla wojsk lub szlaki dla pociągów pancernych.

29.1 Każdy pociąg transportowy (P.T.) może przewozić jeden batalion lub dywizion artylerii na odległość 80 pól (w ciągu jednej fazy). Warunkiem jest istnienie nie zniszczonych torów. Jeżeli tor jest zniszczony, koszt przejścia przez zniszczone pole wynosi 20 punktów ruchu. Po wydaniu tych punktów tor uważa się za sprawny.

29.2 Na zniszczonym torze kładziemy żeton zniszczeń.

29.3 Załadowanie do pociągu
Dowolny batalion wchodzi na pole zajmowane przez P.T. i już w następnej fazie ruchu możemy przemieszczać pociąg wraz z oddziałem.

29.4 Wyładunek.
Jeżeli w danej fazie ruchu P.T.nie wykonał ruchu, to oddział transportowany może zejść na dowolne pole przyległe do pola, na którym stoi pociąg, ale do końca tej fazy ruchu ten oddział nie może się przemieszczać. (Czołgi nie mogą wyładowywać się z pociągów w górach – patrz wpływ terenu na ruch). Pociąg może też odjechać, pozostawiając dany oddział w miejscu wyładunku. Oddział, który wyładował się z transportu może od razu prowadzić walkę, ale tylko połową swoich punktów (zaokrąglając w dół).

29.5 Na jednym polu może stać tylko jeden pociąg.

29.6 Pociągi mogą się wymijać.

29.7 P.T. zaatakowany przez nieprzyjacielskie wojska lądowe ulega zniszczeniu bez walki. Jeżeli w takim pociągu znajdowały się oddziały, one także ulegają zniszczeniu. Opcja ta dotyczy również walki w pościgu i kontrataku.

29.8 Pociąg, który w czasie walki stoi na polu wraz z innym oddziałem może uczestniczyć w ucieczce pod warunkiem, że na drodze ucieczki leżą tory – jeśli ich nie ma pociąg ulega zniszczeniu.

29.10 Pociągi pancerne (P.P.)
Ich siła, mobilność, zasięg ognia umieszczone są na kartach jednostek.

29.11 Każdy pociąg pancerny posiada organiczną kompanię piechoty, która może walczyć jak zwykła piechota bądź wspierać pociąg podczas walki bezpośredniej.

29.12 W starciu bezpośrednim P.P. posiadają 2 punkty siły.

30.0 KOMANDOSI

Oddziały te nie dysponując bronią wsparcia piechoty (czołgi, armaty), nie posiadają zatem dużej siły przebojowej. Ich zaletą jest możliwość szybkiego pokonywania terenu oraz omijania wrogich stref kontroli, dzięki czemu mogą łatwo przemieszczać się w głąb nieprzyjacielskiego ugrupowania, by tam zajmować obiekty i oczekiwać na nadejście własnych wojsk. Koszt poruszania się oddziałów komandosów w danym terenie jest dwukrotnie niższy niż oddziałów piechoty (nie dotyczy to terenu "czystego" i dróg), zaokrąglając w dół.

Przykład: przechodząc dużą rzekę komandosi wydają 2 punkty ruchu, w górach 3 punkty ruchu

30.1 Oddziały komandosów mogą dokonywać zniszczeń wszelkich obiektów (tunele, lotniska, mosty, itp.). Odbywa się to przez proste umieszczenie we własnej fazie ruchu na polu, przez które przechodził oddział komandosów żetonu zniszczeń. Każde zniszczenie pociąga za sobą stratę 1 punktu ruchu.

30.2 Komandosi mogą być zrzucani na spadochronach – podlegają wtedy zasadom desantu powietrznego.

30.3 Komandosi mogą być desantowani z morza – podlegają wtedy zasadom desantu morskiego.

30.4 Siła i mobilność oddziałów komandosów znajduje się na kartach jednostek.

30.5 Jeżeli oddział (oddziały) komandosów zaatakują wrogą jednostkę podczas fazy nocnej (również w kontrataku), to po obliczeniu współczynnika atak/obrona wyniku poszukuje się o 4 kolumny w prawo. Jeżeli w tym samym ataku bierze udział jakakolwiek jednostka nie będąca komandosami, to nie możemy dodać sobie 4 przesunięć w prawo.

Przykład: Batalion komandosów zaatakował batalion niemieckiej piechoty stojącej w mieście.

Punkty siły atakującego – 4
Punkty siły obrońcy – 5
otrzymany współczynnik 1:1,1

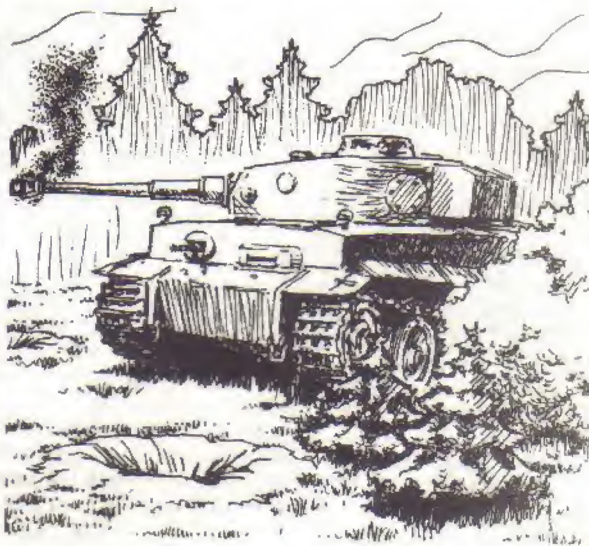
Po dodaniu 4 punktów na korzyść komandosów otrzymamy współczynnik 5 :1,1 czyli 5 : 1. Zasada przesunięcia w prawo o cztery kolumny nie obowiązuje, gdy oddział komandosów jest oddziałem broniącym się.

Przedstawimy Wam system, według którego oceniamy Wasze rozwiązania i według którego przyznajemy Wam odpowiednie miejsce w tabeli punktowej.

Otóż załóżmy, że pan Kowalski zdobył 30 punktów z 50 możliwych do zdobycia. Stanowi to 59% całości i tyleż punktów procentowych zostanie mu przyznanych. Za drugie zadanie otrzymał pan Kowalski 70 punktów, za trzecie 61 punktów. Suma za trzy rozwiązane zadania wynosi 190 punktów. Punkty te dzielimy przez 3 (bo trzy rozwiązania zostały nadesłane). W tabeli pan Kowalski znajdzie się na drugim miejscu za panem Wiśniewskim, gdyż ten zdobył 191 punktów w dwóch zadaniach.

	punkty %	rozwiązane zadania	zdobyte punkty	suma punktów
Jan Wiśniewski	95,00	2	191	97,00
Piotr Kowalski	63,33	3	190	66,33
Marek Tokarczyk	53,33	3	160	56,33

Jak pewnie zauważyliście najważniejsza jest ilość zdobytych punktów. W sytuacji, w której dwóch graczy zdobędzie tę samą liczbę punktów decydować będzie ilość nadesłanych rozwiązań.



ROZWIĄZANIE ZADANIA NR 1

Rzuty kostką dla wojsk lądowych:

atak nr	1	2	3	4	5	6
liczba oczek	5	10	5	3	6	7

Rzuty kostką dla desantu spadochronowego:

atak nr	1	2	3	4	5	6
liczba oczek	1	6	3	4	1	3

By wykonać w pełni zadanie należało wzdłóż drogi z Aarchus do Mayern zrzucić co najmniej trzy oddziały spadochronowe. W ten sposób zagrała tylko jedna osoba – udało jej się wygrać przy ogromnym ryzyku przegranej. Większość z Was zrzucała cztery bataliony spadochronowe (po dwa na każdy oddział niemiecki). Po oczyszczeniu drogi z nieprzyjaciela oddziały 5 DPanc. powinny wyruszyć do Mayern, by zdobyć miasto. Część oddziałów tej dywizji musiała zająć się w tym czasie pozostałymi jednostkami niemieckiego 22 pp.

NAGRODY KSIĄŻKOWE OTRZYMUJĄ:

– Maciej Kwiatkowski	Żyrardów
– Maciej Matuszewski	Gdańsk
– Bolesław Kuliński	Warszawa
– Tomasz Kisiel	Warszawa
– Paweł Salwowski	Raszyn
– Piotr Miedniński	Katowice
– Sebastian Lotyczewski	Katowice
– Piotr Piekut	Gdańsk – Oliwa
– Tomasz Mosakowski	Grochowalsk
– Marcin Popkiewicz	Warszawa
– Bartosz Wirski	Gdańsk
– Sebastian Szczyrba	Ruda Śląska
– Rafał Nojgeburski	Kielce
– Tomasz Pająk	Warszawa
– Marcin Kowalski	Warszawa
– Janusz Kusiński	Warszawa
– Ireneusz Borkowski	Warszawa
– Janusz Giedrowicz	Rumia
– Piotr Człowiekowski	Kielce
– Dariusz Kloc	Warszawa

Nagrody wyślemy w najbliższym czasie pocztą.

STRATEGIA CZY TAKTYKA?

Większość produkowanych na świecie, w tym oczywiście i w Polsce gier symulujących jakiekolwiek konflikty, to gry z pogranicza taktyki i strategii. Przykładami mogą być tu ARDENY, ARNHEM, BZURA, itp. Dlaczego taktyka – otóż dowodzenie oddziałami na szczeblu batalionu czy dywizjonu jest czystą taktyką. Mając wpływ na ruch każdego takiego oddziału, ingerujemy w obowiązki dowódcy dywizji czy korpusu, a w skrajnych przypadkach stajemy na czele armii. I w tym miejscu zaczyna się strategia, gdyż dowodzenie tak dużą ilością oddziałów na tak dużym obszarze zmusza nas, chcemy czy nie, do podejmowania decyzji na poziomie strategicznym. Dobrym tego przykładem może być BZURA (nazwana grą wojenną). Dowodząc pułkami i batalionami mamy pod swoimi rozkazami dwie armie, działające na obszarze prawie 1/5 całej ówczesnej Polski, możemy zatem podejmować decyzje ważkie dla całego frontu centralnego, a co się z tym wiąże – ważne dla całego kraju. Podsumowując, dowodząc małymi oddziałami, wykonujemy operacje całą grupą armii i nie jest to rozwiązanie najlepsze, ale, tworząc gry planszowe dla dwóch graczy, nie można go niestety uniknąć. Wydaje się, że jedynym rozwiązaniem może być gra "szczeblowa", w której naczelny dowódca dowodzi na prawdziwej mapie i wydaje rozkazy grającym na planszy podkomendnym, opierając się na raportach z pola walki i rozpoznaniu lotniczym. Przy takim rozwiązaniu jedni zajmują się taktyką, inni zaś strategią. Oczywistym problemem w takiej grze jest zgromadzenie dużej liczby graczy w jednym miejscu i o jednej porze. Chcąc to umożliwić organizujemy taką rozgrywkę w naszym klubie HEKSAGON w co drugi wtorek (w każdy drugi i czwarty wtorek miesiąca). Zapraszamy wszystkich chętnych, indywidualnie i grupowo na wspaniałą zabawę. Na razie nie możemy podać stałego adresu – kontaktujcie się z Wojtkiem Zalewskim i po prostu będziemy się gdzieś umawiać.

Chciałbym tutaj i w tej formie odpowiedzieć na kilka najważniejszych lub powtarzających się w Waszych listach pytań. Chyba taka właśnie forma odpowiedzi wejdzie mi już w zwyczaj.

Dlaczego stosujecie "karty jednostek" zamiast żetonów punktowych, podkładanych pod oddziały?
Ten system ma jedną zasadniczą przewagę nad żetonami punktowymi – otóż przeciwnik, nawet widząc nasze jednostki, nie zna ich siły i w związku z tym nie może zaplanować ataku, którego wynik jest dla niego z góry wiadomy. Karty, które drukujemy w Klanie MGS są tylko wstępem do systemu, w którym na karcie jednostki znajdą się: rzeczywista liczba żołnierzy, ilość czołgów, dział, morale, zaopatrzenie i wiele innych współczynników.

Czy można zrzucić oddział desantowy – zaobserwować wynik walki, a jeżeli oddział przegrał, to zrzucić następny?
Nie, w ten sposób grać nie wolno. Wyobraźcie sobie Aliantów, krążących sobie spokojnie w swych Dakotach nad polem bitwy w oczekiwaniu na wynik walki pierwszego batalionu. Jednostki desantowane z powietrza należy ustawić na mapie na początku fazy DESANTU POWIETRZNEGO, a następnie przeprowadzić całą operację desantu. UWAGA – w zadaniach nie dochodzi element znoszenia przez wiatr.

Czy sposób walki artylerii p-panc. jest opcjonalny (albo 3 punkty siły w walce bezpośredniej albo współczynnik podziału sił przeciwnika)?
Nie. Używamy zarówno punktów siły w walce bezpośredniej, jak i współczynnika podziału wojsk nieprzyjaciela.

Jak długo przyjmujecie odpowiedzi na zadania?
Tak długo, jak długo one do nas spływają. Jednocześnie uzupełniamy tabelę najlepszych wyników. Po upływie trzech miesięcy najlepiej rozwiązane zadanie zostanie opublikowane.

Czy inne okresy historyczne znajdą dla siebie miejsce na łamach klanu MGS?
Oczywiście tak. Począwszy od okresu średniowiecza poprzez wojny napoleońskie, kampanię wrześniową aż do konfliktów współczesnych (czysto teoretycznych). Na to jednak potrzeba nam miejsca na łamach MiM. Wydaje się być bezcelowe drukowanie przepisów dla dwóch okresów historycznych na raz, dysponując tylko jedną kolorową stroną, którą można przeznaczyć na ćwiczenia i zadania. Gdy powstanie możliwość powiększenia objętości naszego czasopisma do, powiedzmy, 64 stron oraz zwiększenia liczby stron kolorowych rozpoczniemy publikację całych gier lub ich dużych fragmentów.

Co z wielką grą ?
Zaproszenia na nią roześlemy Wam pocztą (tym, którzy zgłoszą swój akces), gdy ustalony zostanie jej ostateczny termin i wszystkie sprawy organizacyjne.

Czy mapy, które drukujecie na ostatniej stronie łączą się w jedną całość i jeśli tak, to w jaki sposób?
Owszem, te mapy są częścią całości składającej się z 16 fragmentów (4x4):

1001 – 1152	*1153 – 1304*	*1305 – 1456*	*1457 – 1608*
2001 – 2152	*2153 – 2304*	*2305 – 2456*	*2457 – 2608*
3001 – 3152	*3153 – 3304*	*3305 – 3456*	*3457 – 3608*
4001 – 4152	*4153 – 4304*	*4305 – 4456*	*4457 – 4608*

Jest szansa, że ta mapa będzie miała znacznie większe rozmiary. Jest ona przecież uniwersalna dla kilku okresów historycznych i może być dzięki temu wykorzystywana w wielu rozgrywkach. Oczywiście będziemy też wydawać mapy i zadania z czasów innych niż druga wojna światowa.

KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

ZADANIE nr 3

Wojska kanadyjskie przebijają się na południe, lecz na ich drodze stoi pułk z 1 niemieckiej DP oraz elementy z 2 DSpad.-Gren.Panc. (2 HG). Wojska niemieckie rozciągnięte są na szerokim froncie przez co są podatne na ataki na wąskich odcinkach. Jako dowódca wojsk kanadyjskich (wchodząc na planszę w dowolnym punkcie północnej, czyli górnej krawędzi mapy) masz utorować swoim wojskom drogę na południe.

Przyznawane punkty:

maksymalnie

- Za zdobycie każdego z pól miasta Zutpen: 1p. .... 8 p.
- Za każdy zniszczony oddział przeciwnika: 1p. .... 9 p.
- Za utworzenie bezpiecznego korytarza z północy na południe (po fazie ruchu Niemców): 20p. .... 20 p.
- Za zdobycie lotniska: 3p. .... 3 p.
- Za zdobycie pól naftowych: 3p. .... 6 p.

Za elementy zadania, które nie zostały wykonane nie otrzymuje się punktów.

suma 56 p.

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	pole końcowe
14/1 BPanc		
12 PLF 5		
1/8 pal 5		
2/8 pal 5		
1 b.comando		
25 Rozp. I		
Sztab I KA		
R22R/3 1		
WNSR/3 1		
CYR/3 1		
PPCLI/2 1		
SHC/2 1		
LER/2 1		
RCR/1 1		
HPER/1 1		
48HC/1 1		

Kolejność ataków

Atak nr	Jaką jednostkę atakujesz	Jakich własnych jednostek używasz
	I/43	
	II/43	
	III/43	
	b.dz.szt.**2HG**	
	I/3 PGR **2HG**	
	II/1AR **1HG**	
	II/2 AR **1HG**	
	sztab **1 HG**	
	II/3 PGR **2 HG**	

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

W p i s z s w ó j a d r e s w y r a ź n i e !

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

- Poruszamy jednostki tylko po całych polach.
- Jeżeli dane pole jest poddane ostrzałowi artyleryjskiemu, przy liczbie na polu końcowym wpisujemy B, jeżeli artyleria jest przemieszczana, wpisujemy normalnie.

Początkowe rozmieszczenie żetonów:

- Niemcy:

I/43	1	3013
II/43	1	3027
III/43	1	3046
II/1AR	2HG	3131
II/2AR	2HG	3117
I/3PGR	2HG	3116
II/3PGR	2HG	2077
b.dz.szt.	2HG	3101
sztab	2HG	3071

- Alianci:

Wojska alianckie wchodzą na planszę w dowolnym miejscu na północnej (górnej) krawędzi.

UWAGA: Jeżeli oddziały komandosów dokonują zniszczeń napiszcie na których polach.



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

ZADANIE nr 4

Jednostki 1 kanadyjskiej DP w pościgu za wojskami niemieckimi dotarły do rzeki Waal (jest to duża rzeka na południe od Zutpen). Niemcy postanowili wycofać się za rzekę, by na niej stawić dalszy opór. Ich jednostki odwodowe podchodzą od zachodu. Jednocześnie Niemcy rozkazują 43 pułkowi piechoty bronić miasta Zutpen, by móc z niego wyprowadzić kontratak. Zakładając, że w przyszłości będziesz prowadził działania w kierunku zachodnim musisz opanować co najmniej jeden most. Zdobywając pola naftowe Ploeszti odcinasz wojskom niemieckim zaopatrzenie w materiały pędne (zmniejszasz ich mobilność o połowę). Twoje zadanie:

1. Zająć Zutpen; **2.** Opanować przynajmniej jeden most na rzece Waal; **3.** Zająć pola naftowe Ploeszti.

Przyznawane punkty:

	maksimum
– Za zniszczenie oddziału niemieckiego: 1 p.	9 p.
– Za zdobycie każdego z pól miejskich: 1 p.	13 p.
– Za zdobycie niezniszczonego mostu: 2 p.	6 p.
– Za zdobycie pól naftowych: 2 p.	4 p.
– Za utrzymanie przyczółka po zachodniej stronie rzeki Waal: 10 p.	10 p.
	suma 42 p.

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	pole końcowe
14/1 BPanc		
12 PLF **5**		
1/8 pal **5**		
2/8 pal **5**		
1 b.comando		
25 Rozp. **I**		
Sztab I KA		
R22R/3 **1**		
WNSR/3 **1**		
CYR/3 **1**		
PPCLI/2 **1**		
SHC/2 **1**		
LER/2 **1**		
RCR/1 **1**		
HPER/1 **1**		
48HC/1 **1**		

Kolejność ataków

Atak nr	Jaką jednostkę atakujesz	Jakich własnych jednostek używasz
	I/43	
	II/43	
	III/43	
	b.dz.szt.**2HG**	
	I/3 PGR **2HG**	
	II/1AR **1HG**	
	II/2 AR **1HG**	
	sztab **1 HG**	
	II/3 PGR **2 HG**	

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

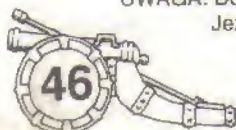
Początkowe rozmieszczenie wojsk niemieckich:

I/43	1	3084
II/43	1	3101
III/43	1	3086
II/1AR	2HG	3069
II/2AR	2HG	3069
I/3PGR	2HG	3027
II/3PGR	2HG	3027
sztab	2HG	3023
b.dz.szt.	2HG	3062

Początkowe rozmieszczenie wojsk alianckich:

14/1 BPanc	I	3143
25 Rozp.	I	3143
1 b comando	I	3055
1 Rozp.	1	3087
Sztab I KA (kan.)		3138
Sztab 1 DP (kan.)		3117
RCR/1	1	3071
HPER/1	1	3071
48HC/1	1	3071
SHC/2	1	3117
PPCLI/2	1	3117
LER/2	1	3117
R22R/3	1	3083
CYR/3	1	3107
WNSR/3	1	3107

UWAGA: Do waszej dyspozycji są 4 punkty lotnicze.
Jeżeli komandosi dokonają zniszczeń, napiszcie na których polach.



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

KARTY JEDNOSTEK

ALIANCI

14/1 BPanc. — I
punkty siły: 10 | 9 | 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 12
umocniony: T | N

12 PLF (ckm) — 5
punkty siły: 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

I/8 pal — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 7
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/8 pal — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 7
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

1 b. comando — 5
punkty siły: 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

25 Rozp. — I
punkty siły: 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T | N

Sztab I KA (kan.)
punkty siły: 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T | N

R22R/3BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

1 Rozp. — 1
punkty siły: 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 22
umocniony: T | N

Sztab 1 DP (kan.)
punkty siły: 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 8
umocniony: T | N

RCR/1 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

HPER/1 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

48 HC/1 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

SHC/2 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

PPCLI/2 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

LER/2 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

CYR/3 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

WNSR/3 BP — 1
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

NIEMCY

1/43 pp
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

II/43 pp
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

III/43 pp
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

b. dz. szt. — 2 HG
punkty siły: 11 / 10 | 9 | 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 12
umocniony: T | N

I/3PGR — 2 HG
punkty siły: 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 12
umocniony: T | N

[illegible] AR — 1 HG
punkty siły: ⊕ 2
6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/2 AR — 1 HG
punkty siły: ⊕ 2
6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

Sztab — 1 HG
punkty siły: 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 18
umocniony: T | N

II/3PGR — 2 HG
punkty siły: 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 12
umocniony: T | N

Skład i struktura organizacyjna I Korpusu (kanadyjskiego, 1944 r.)

1BPanc.
- 11 Regiment Pancerny (The Ontario Regiment)
- 12 Regiment Pancerny (Three Rivers Regiment)
- 14 Regiment Pancerny (The Calgary Regiment)

1 DP
- 1 Regiment Samochodów Pancernych (The Royal Canadian Dragoons)
- batalion ckm (The Saskatoon Light Infantry)
- 1 BP
  - The Royal Canadian Regiments
  - The Hastings and Prince Edward Regiment
  - 48th Highlanders of Canada
- 2 BP
  - Princess Patricia s Canadian Light Infantry
  - The Seaforth Highlanders of Canada
  - The Loyal Edmonton Regiment
- 3 BP
  - Royal 22nd Regiment
  - The Carleton and York Regiment
  - The West New Scotia Regiment
- Artyleria
  - 1, 2, 3 Regiment artylerii
  - 1 Regiment artylerii p–panc.
  - 2 Regiment artylerii p–lot. (lekkiej)
- saperzy
  - 2 kompania zabezpieczenia
  - 1, 3, 4 kompanie saperów
- służby
  - 1 dywizyjna kompania naprawcza
  - 1, 2, 3 brygadowa kompania naprawcza
  - 1 kompania sygnalizacyjna
  - 4, 5, 9 kolumny ambulansów

5 DPanc.
- 3 Regiment samochodów pancernych (The Governor General's Horse Guards)
- 5 BPanc.
  - 2 Regiment pancerny (Lord Strathcona's Horse–Royal Canadians)
  - 5 Regiment pancerny (Princess Louise's/New Brunswick Husars)
  - 9 Regiment pancerny (The British Columbia Dragoons)
- 11 BP
  - 11 samodzielna kompania ckm (Princess Louise's Fusiliers)
  - The Perth Regiment
  - The Cape Breton Highlanders
  - The Irish Regiment of Canada
- 12 BP
  - 12 samodzielna kompania ckm (Princess Louise's Fusiliers)
  - 4 Princes Louise Dragoon Guards
  - The Lanrk and Renfrew Scottish Regiment
  - The Westminster Regiment (zmotoryzowany)
- artyleria
  - 17 Regiment artylerii
  - 8 Regiment artylerii samobieżnej
  - 4 Regiment artylerii p–panc.
  - 5 Regiment artylerii p–lot. (lekkiej)
- saperzy
  - 4 dywizion zabezpieczenia
  - 1, 10 dywizion saperów
- służby
  - 5 kompania sygnalizacyjna
  - 5 dywizyjna kompania transportowa
  - 5, 11, 12 brygadowe kompanie zaopatrzenia
  - 7, 8, 24 kolumny ambulansów

oddziały korpuśne
- dywizjony A, B, G 25 rozpoznawczego regimentu pancernego (The Elgin Regiment)
- artyleria
  - 11 Regiment artylerii
  - 1, 2, 5 Regiment artylerii (średniej)
  - 7 Regiment artylerii p–panc.
- saperzy
  - 9 kompania zabezpieczenia
  - 12, 13, 14 kompanie saperów
- służby
  - 1 kompania sygnalizacyjna
  - 1 kompania ochrony
  - 1 kolumna ambulansów
  - 41 kompania transportowa

Struktura organizacyjna Korpusu Spadochronowo–Pancernego HERMAN GOERING (1944 r.):

1 DSpad–Panc.
- 1 Reg. Spad.– Panc. HG
  - I, II batalion
- 2 Reg. Spad.– Panc. HG
  - I, II batalion
- Reg. Panc. HG
  - I, II batalion
- Reg. art. panc. HG
  - I, II, III batalion
- 1 Rozp. batalion pancerny HG
- 1 batalion pionierów HG
- 1 batalion łączności HG
- 1 kompania żandarmerii HG

2 DSpad–Gren.Panc.
- 3 Reg. Spad.–Gren. Panc. HG
  - I, II batalion
- 4 Reg. Spad.–Gren. Panc. HG
  - I,II batalion
- batalion dział szturmowych HG
- Reg. art. panc. HG
  - I,II,III batalion
- 2 batalion pionierów HG
- 2 Rozp. batalion pancerny HG
- 2 batalion łączności HG
- 2 kompania żandarmerii HG

Oddziały korpuśne
- Regiment artylerii p–lot. HG
  - I, II, III, IV batalion
- batalion pionierów HG
- batalion łączności HG
- pancerny batalion szturmowy HG
- batalion sanitarny HG
- batalion transportowy HG

TABELA NAJLEPSZYCH WYNIKÓW OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ GRACZY W ZADANIACH 1 I 2:

72,59%	Maciej Kwiatkowski	Żyrardów
70,59%	Maciej Matuszewski	Gdańsk
68,68%	Bolesław Kuliński	Warszawa
60,78%	Tomasz Kisiel	Warszawa
60,78%	Paweł Salwowski	Raszyn
56,86%	Piotr Miedniński	Katowice
56,86%	Sebastian Lotyczewski	Katowice
56,86%	Piotr Piekut	Gdańsk-Oliwa
56,86%	Tomasz Mosakowski	Grochowalsk
54,90%	Marcin Popkiewicz	Warszawa
52,94%	Bartosz Wirski	Gdańsk
45,10%	Sebastian Szczyrba	Ruda Śląska
45,10%	Rafał Nojgeburski	Kielce
33,62%	Tomasz Pająk	Warszawa
33,33%	Marcin Kowalski	Warszawa
33,33%	Janusz Kusiński	Warszawa
29,41%	Ireneusz Borkowski	Warszawa
29,41%	Janusz Giedrowicz	Rumia
21,57%	Piotr Człowiekowski	Kielce
21,57%	Dariusz Kloc	Warszawa

Rozwiązanie zadań nr 3 i 4 proszę kierować na adres:
WOJCIECH ZALEWSKI
02-784 Warszawa
ul. Pięciolinii 6/19

